HECHA EN ARGENTINA

XTREME PC

LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

FEBRERO 1998 • $4,90

AÑO 1 • NUMERO 4

Te contamos como es la nueva aventura de Lara Croft

Tomb Raider 2

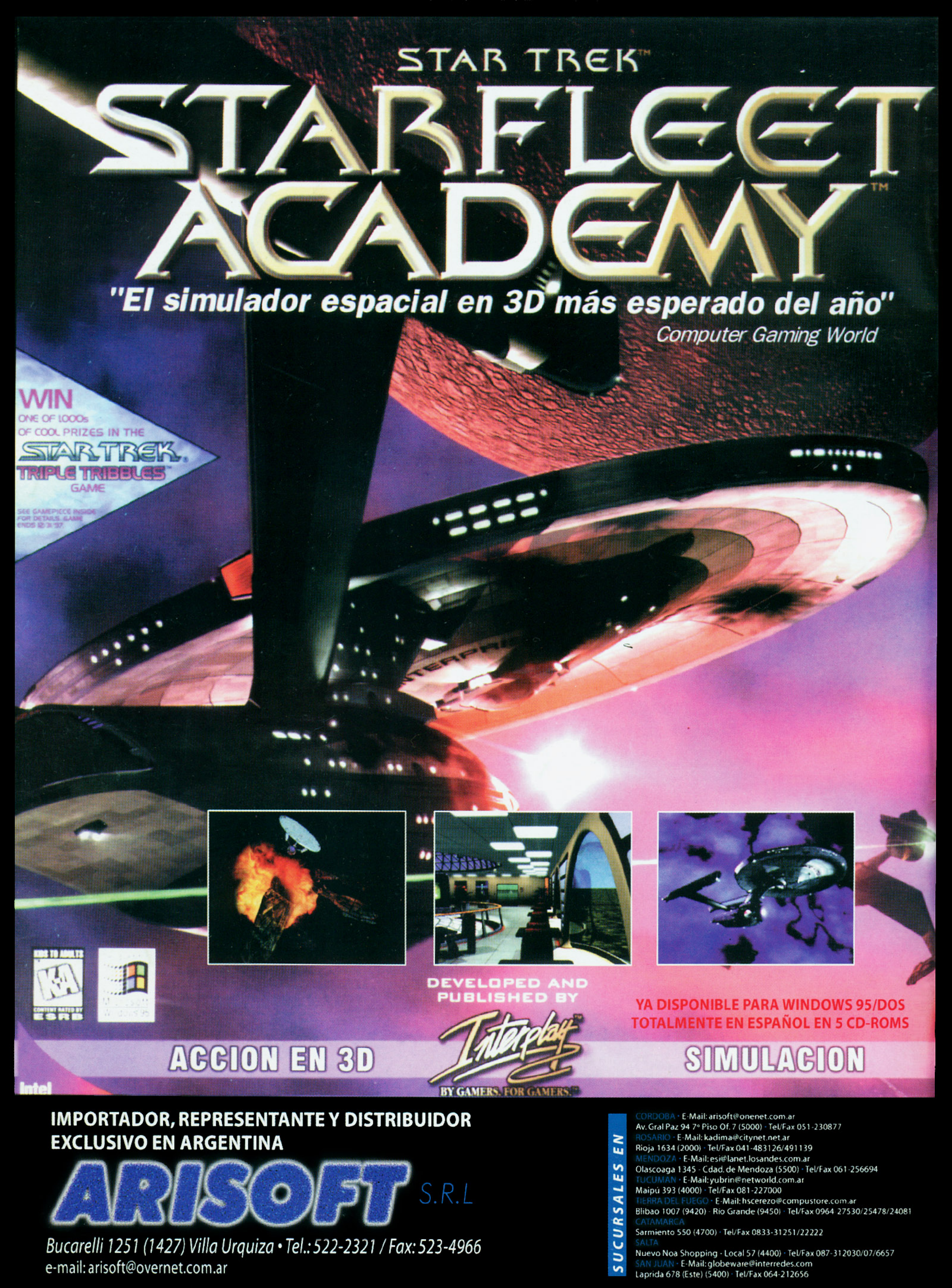
PREVIEWS EXCLUSIVOS!

- Diablo 2
- Starcraft

Blizzard está preparando el mejor juego de estrategia de todos los tiempos

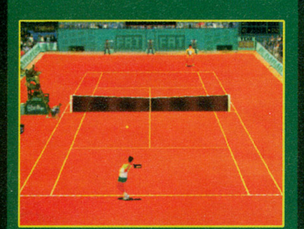
GRUPO 4 EDITORIAL

Reviews: Hollywood Monsters • Beat the House 2 • Close Combat 2 • Wing Commander Prophecy



STAR TREK™
STARFLEET ACADEMY™
"El simulador espacial en 3D más esperado del año"
Computer Gaming World
WIN
ONE OF 1000s
OF COOL PRIZES IN THE
STAR TREK.
TRIPLE TRIBBLES™
GAME
SEE GAMEPIECE INSIDE
FOR DETAILS. GAME
ENDS 12/31/97.
DEVELOPED AND
PUBLISHED BY
Interplay™
BY GAMERS. FOR GAMERS.™
YA DISPONIBLE PARA WINDOWS 95/DOS
TOTALMENTE EN ESPAÑOL EN 5 CD-ROMS
ACCION EN 3D
SIMULACION
IMPORTADOR, REPRESENTANTE Y DISTRIBUIDOR
EXCLUSIVO EN ARGENTINA
ARISOFT S.R.L
Bucarelli 1251 (1427) Villa Urquiza • Tel.: 522-2321 / Fax: 523-4966
e-mail: arisoft@overnet.com.ar
SUCURSALES EN
CORDOBA · E-Mail: arisoft@onenet.com.ar
Av. Gral Paz 94 7° Piso Of. 7 (5000) · Tel/Fax 051-230877
ROSARIO · E-Mail: kadima@citynet.net.ar
Rioja 1634 (2000) · Tel/Fax 041-483126/491139
MENDOZA · E-Mail: esi@lanet.losandes.com.ar
Olascoaga 1345 - Cdad. de Mendoza (5500) · Tel/Fax 061-256694
TUCUMAN · E-Mail: yubrin@networld.com.ar
Maipú 393 (4000) · Tel/Fax 081-227000
TIERRA DEL FUEGO · E-Mail: hscerezo@compustore.com.ar
Blibao 1007 (9420) - Rio Grande (9450) · Tel/Fax 0964-27530/25478/24081
CATAMARCA
Sarmiento 550 (4700) · Tel/Fax 0833-31251/22222
SALTA
Nuevo Noa Shopping · Local 57 (4400) · Tel/Fax 087-312030/07/6657
SAN JUAN · E-Mail: globeware@interredes.com
Laprida 678 (Este) (5400) · Tel/Fax 064-212656

Saque, revés, volea, smash... ¡Todos los golpes son posibles!

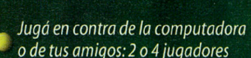




Tennis elbow

GOTO

DISPONIBLE EN FEBRERO PARA WINDOWS 95



- *Jugá en contra de la computadora o de tus amigos: 2 o 4 jugadores*
- *Controlá a tu jugador con el mouse, joystick o teclado*
- *5 canchas diferentes: césped, cemento polvo de ladrillo, sintético e interiores*
- *95 torneos mundiales*
- *250 jugadores manejados al azar por el programa*
- *Gráficos, animaciones y sonidos de alta calidad*

CONSIGA ESTOS PRODUCTOS EN:



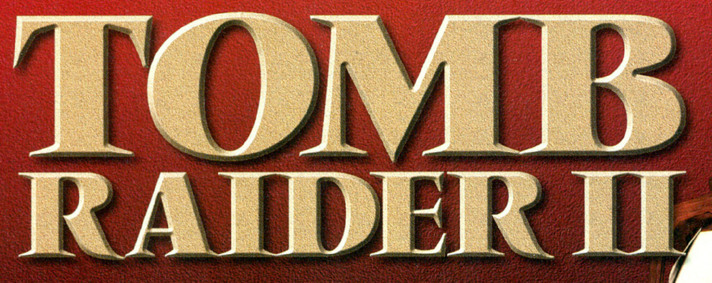








La nueva aventura de Lara Croft explota en nuestras pantallas



Vuelve nuestra heroína favorita, Lara Croft ahora en la búsqueda de la daga de Xian, a la que las leyendas le atribuyen el poder de darle a quien se la clave en su corazón la fuerza de un dragón.

PAGINA 26



Nota del Editor

Nos encontramos en este espacio, para compartir una vez más un número de XTREME PC.

Varias son las cosas que han sucedido durante el transcurso del mes, pero si hay algo que nos ha llenado de alegría y optimismo, es el emprendimiento nacional de varias empresas de producir los juegos directamente en Argentina. ¿Qué significa ésto? Muchas cosas... El mercado ha crecido, nos tienen en cuenta como jugadores, los precios han bajado y tal vez de una vez por todas se termine la piratería. Desde nuestra redacción les deseamos toda la suerte del mundo.

Bueno, creo que todos conocen a la hermosa señorita de nuestra portada. Es cierto, Lara Croft no necesita presentación y realmente era nuestro deseo tenerla como tapa, después de todo ¿Quien puede resistirse a sus encantos? Toda la información de Tomb Raider II en la nota principal de la revista.

Cambiando de tema, aprovecho este lugar para hacer unas pequeñas aclaraciones, debido a inquietudes que nos han manifestado algunos lectores.

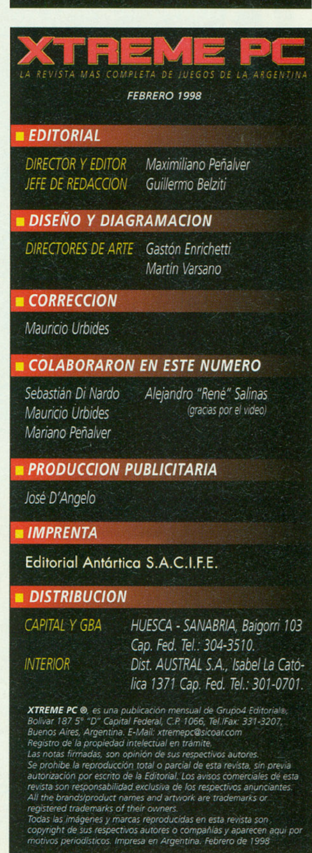
Muchas veces hemos optados por no revisar ciertos juegos, debido a que su calidad está muy por debajo de las expectativas. Preferimos aprovechar el espacio disponible para hacerlo con otros más interesantes, ya que por el momento sólo contamos con 80 páginas.

Por otra parte, tengan en cuenta que el puntaje otorgado a cada juego, es una opinión subjetiva de cada redactor, por lo cual lo más importante a la hora de que decidan si un juego es bueno o no, es leer la nota y ver que cosas tiene a su favor y en que falla. De esta manera podrán sacar sus propias conclusiones.

Ahora que está todo aclarado, los invito a continuar leyendo este nuevo número, en el que hemos incluido dos nuevas secciones: Emuladores y La Zona 3D. Esperamos que nos escriban y como siempre nos hagan saber sus opiniones.



Wing Commander Prophecy
Una profecía de los kilrathi promete arrojar la más absoluta desolación sobre el universo.



XTREME PC
LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

FEBRERO 1998

EDITORIAL

DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver
JEFE DE REDACCION Guillermo Belziti

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti, Martín Varsano

CORRECCION

Mauricio Urbides

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Sebastián Di Nardo
Mauricio Urbides
Mariano Peñalver
Alejandro "René" Salinas (gracias por el video)

PRODUCCION PUBLICITARIA

José D'Angelo

IMPRENTA

Editorial Antártica S.A.C.I.F.E.

DISTRIBUCION

CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 304-3510.
INTERIOR Dist. AUSTRAL S.A., Isabel La Católica 1371 Cap. Fed. Tel.: 301-0701.

XTREME PC ®, es una publicación mensual de Grupo4 Editorial®, Bolivar 187 5° "D" Capital Federal, C.P. 1066, Tel./Fax: 331-3207, Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@sicoar.com
Registro de la propiedad intelectual en trámite.
Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.

PCFútbol en su nueva versión

A la gente de Dinamic Multimedia le ha llevado su tiempo pero han conseguido realizar una nueva versión de su licencia más popular y lucrativa, estamos hablando



de la del PCFútbol. Luego de un éxito sensacional en nuestro país con la versión Apertura '97 que incluía relatos de Marcelo Araujo, Centro Mail se prepara para lanzar entre Febrero y Marzo la versión 6.0 de españa.

Una de las mejoras más importantes radica en la incorporación de jugadores poligonales animados con un alto nivel de realismo.

El nivel del clima será tenido en cuenta según las ciudades donde se disputen los eventos, los 20 estadios de primera división estarán recreados a la perfección por dentro y por fuera para poder sentir aún más el realismo de un excelente simulador. Además le han incorporado un sistema de compra/venta de jugadores con inteligencia artificial y los comentarios incluirán los nombres y sobrenombres de los jugadores para dotar de una mayor personalidad los comentarios del juego. Y como siempre la más completa base de datos de la historia del fútbol. Como saben los seguidores de la serie, cada PCFútbol que es lanzado al mercado incorpora novedades tanto tecnológicas como de engine, que superan de sobremanera a su antecesor, todo indica que este caso no será la excepción y que una vez más Dinamic Multimedia nos brindará una nueva versión que se convertirá en el nuevo lider de los manager de fútbol.



COMPLETA TU COLECCION

Si te enteraste tarde o no pudiste conseguir algún número de XTREME PC, te comunicamos que a partir de este momento te será posible completar tu colección.

Los números atrasados se encuentran en venta en nuestra redacción sita en la calle Bolivar 187 - Piso 5 - Dto D.

El horario de atención es de Lunes a Viernes de 14 a 19 Hs y el precio de cada ejemplar será el mismo que el de circulación en la calle.



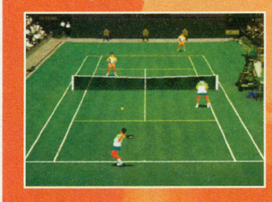
Tennis elbow

¿Listos para un partido de Tenis?

Arisoft sacará a la venta para el mes de Febrero, Tennis Elbow la única opción en el mercado para los fanáticos de este deporte. El juego permite disputar encuentros entre un jugador contra la computadora o hasta cuatro simultáneamente en una máquina, vía red o null módem. Entrenate y formá parte de un torneo entre los 250 mejores jugadores del mundo con cinco niveles de habilidad para seleccionar dependiendo de tu capacidad.

El juego habilita todos los movimientos usuales de este deporte como servicio, volea o smash.

Para vencer deberás poner a prueba toda la habilidad, agilidad y reflejos que puedas conseguir a través de tu teclado, mouse o joystick. Las competencias se llevaran a cabo en canchas de cinco tipos diferentes: ladrillo, césped, cemento, sintética o en interiores. El juego incorpora cinco niveles de dificultad y por lo que pudimos ver se postula como uno de los mejores en su género. El precio es también otro de sus atractivos, estará disponible por $29,90.



Westwood Studios vuelve a sus raíces

Una buena noticia nos hizo saltar de alegría, mientras nos encontrábamos en nuestra redacción preparando este número 4: Westwood Studio anunció que está preparando la secuela del primer juego de estrategia en tiempo real de todos los tiempos.

Sí, antes que Warcraft o Command & Conquer existió un juego que revolucionó el mercado y dió origen a la avalancha de títulos disponibles en la actualidad, se llamó Dune II y estaba inspirado en las novelas de ciencia ficción de Frank Herbert.

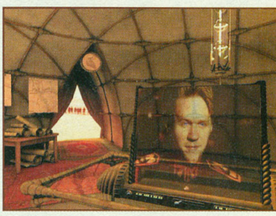


Esta vez, los gráficos serán en alta resolución, e incluirán secuencias animadas de video entre las misiones como sucede en Command & Conquer.

¡No faltará nada!. Nuevamente estarán todas las unidades originales (Freeman Warriors , Sardaukar, Hornihopters, Tanques Sónicos, etc) con algunas pequeñas sorpresas que nos han estado preparando.

Contará con opciones para Multiplayer, permitiendo por primera vez a los millones de fanáticos de este juego, enfrentarse en duelo. Además se nos ha adelantado que será posible jugar a través de Internet.

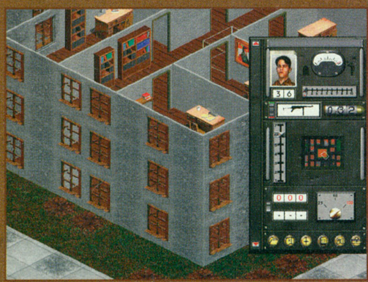
Brett Sperry, ejecutivo de Westwood habló acerca de esta decisión de crear una secuela para Dune II: "El juego es aún muy especial y popular entre nuestros fans.



Hemos decidido actualizar el clásico y brindarles a los seguidores la posibilidad de poder enfrentarse en Multiplayer, y a quienes no lo conocieron en su momento darles la oportunidad de descubrir el maravilloso mundo de Frank Herbert".

El desarrollo de Dune 2000, título que llevará el juego, está bastante avanzado y si todo marcha correctamente el lanzamiento será a fines del otoño del corriente año.

Estrategia en la segunda guerra mundial



Los creadores de Wages of War, Random Games están trabajando en un nuevo juego de estrategia por turnos llamado Soldiers at War.

Esta vez, prefirieron optar por el clásico estilo marcado por X-COM, pero aplicándolo a las historias de la Segunda Guerra Mundial.

Controlando un escuadrón de ocho soldados, deberemos atravesar una campaña de 15 misiones interconectadas, para alcanzar el final del juego.

Las misiones se llevan a cabo a través del frente Europeo, Africa, Siscilia, D-Day y la caída de Berlín.

La jugabilidad estará resumida prácticamente al combate entre escuadrones, por suerte es ésto lo que nos interesa. Los objetivos de las misiones serán por ejemplo capturar armamento enemigo o rescatar a los prisioneros de un campo de concentración.

Existirán otras 15 misiones independientes, en las que podrá jugarse en diferentes bandos, como el de los alemanes, los italianos, la resistencia francesa, etc.

Cada soldado podrá realizar variedad de acciones, como correr, arrastrase, lanzar granadas, pedir refuerzos aéreos y más.

Estarán presentes todas las armas clásicas de la Segunda Guerra Mundial, ofreciendo mayor realismo.

Con el paquete estará incluído un completo editor de niveles, lo que promete que más escenarios llegarán a nuestras manos a través de Internet.

Los gráficos serán realizados en el modo de 256 colores, lo que por un lado le resta un poco de calidad visual, por otro le brindará la posibilidad a más usuarios de disfrutar del producto, ya que los requeri-mientos serán muy bajos.

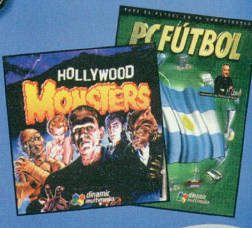
Cada uno de los personajes (16 diferentes) tendrán animaciones de alrededor de 25 MB lo que significa más de 400 MB sólo para este propósito, por lo cual lo más probable es que venga presentado en 2 CDs.

El juego será publicado muy pronto por SSI, si todo marcha sobre rieles, antes de que termine el verano.



Made in Argentina





No tenemos dudas de que 1998 será recordado como el año en que se empezarán a ver los frutos de que los juegos se produzcan íntegramente en el país. De hecho obtener las licencias para ésto, ya significa una pequeña gran victoria para las empresas locales, ya que lograr credibilidad en nuestro mercado (desgraciadamente plagado de piratería) de las empresas del exterior representa un gran esfuerzo.

Las empresas líderes del mercado local: Arisoft, Edusoft, Centro Mail, Hard Copy y Microbyte ya iniciaron esta nueva etapa y las expectativas para el futuro no pueden ser más alentadoras.

Por lo pronto se nota una gran seriedad a la hora del packaging y diseño de los manuales en la gran mayoría de los juegos ya aparecidos.

Otra gran ventaja se encuentra en los precios que van desde los $29,90 hasta los $59 pesos, imposibles de alcanzar en otras épocas en las que predominaba la importación total de los productos.



Pese al poco tiempo de implementación de este método, en el mercado ya se encuentran una gran cantidad de títulos de producción nacional que abarcan todos los géneros imaginables.

En acción/arcades encontramos Dreams de Cryo/Edusoft, Atomic Bomberman de Interplay/Arisoft (analizados en el número 3 de XTREME PC), Tunnel B1 de Ocean/Microbyte o el inminente Grand Theft Auto de BMG/Hard Copy.

Los fanáticos de los simuladores de vuelo encontrarán en SuperEF2000 uno de los mejores simuladores de vuelo de los últimos tiempos con un manual completamente en castellano, de más de 250 páginas por debajo de los $50.

Los fanáticos de los juegos de salón o casino tienen como opción el Virtual Pool 2 –a nuestro criterio, la mejor simulación de este tipo jamás realizada– o Beat the House 2 y Caesars Palace (los tres productos de Interplay/Arisoft) para los mayores que extrañan el casino y desean tener la opción de perder el dinero de manera virtual.

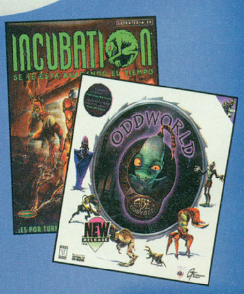
Los fanáticos del fútbol tienen ya a su disposición el PCFútbol 5.0 Apertura 97 de Dinamic Multimedia/Centro Mail al increíble precio de $29,90 que incluye los comentarios de los partidos a cargo de Marcelo Araujo o el Actua Soccer 2 de Gremlin/Microbyte.

Uno de los mejores juegos de estrategia en años, Myth: The Fallen Lords de Bungie/Edusoft e Incubation de Blue Byte/Edusoft (analizados en este mismo número) son dos exponentes más de esta nueva tendencia.

No nos olvidemos de los más chicos, para ellos se encuentran a la venta tres programas educativos de Los Pitufos que incluyen: Formas y Colores, Números y Letras y Memoria y lógica, todos de Infogrames/ Microbyte.

En el campo de las aventuras gráficas –uno de los favoritos de los argentinos– Evidence de Microids/ Microbyte y Hollywood Monsters serán dos de las mejores opciones de este verano que ya se termina.

La lista es interminable y día a día recibimos en la redacción mas productos de estas empresas que están intentando de una vez por todas que los usuarios argentinos estemos a la altura de los del resto del mundo, tanto en precio como en calidad.



¿De Levante al Casino?

Sierra ha anunciado la producción de un nuevo producto en relación al popular y querido personaje Larry Laffer.

Se trata de Leisure Suit Larry´s Casino, que ofrece una colección de juegos clásicos como poker, blackjack, ruleta, dados, etc.

¿Qué tiene de novedoso? Pensando un poco, hay algunos títulos en el mercado similares muy bien realizados, además Sierra sabe muy bien que no puede conformar al público usando una franquicia y diciendo: "Tomen, jueguen a esto que es de Larry".

La buena noticia es que este nuevo título se desarrolla en un casino virtual, al cual podremos acceder via Internet completamente gratis.

Al crear nuestra cuenta, tendremos un nombre y aspecto propio, pudiendo recorrer los cuartos del casino y acceder a los lugares de conversación con los demás jugadores.

La moneda corriente es el Larrybuck, con la que se podrá apostar en cualquiera de los juegos o comprar tragos y comida o obsequios como flores o tarjetas de felicitaciones.

Además de ésto, existe una capilla en la cual se pueden llevar a cabo casamientos virtuales.

Uno de los planes es incluir un juego de preguntas y respuestas similar a la exitosa serie "You Don´t Know Jack", que al parecer se llamará "You Don´t Know, Dick" (Pídanle a otro la traducción de este chiste un poco elevado, porque yo no pienso ir preso).

Correrá bajo Windows 95 y estará disponible para Mayo con un precio aproximado de $50 en U.S.A.

Cryo x 2

Se avecina el lanzamiento de dos nuevos juegos de esta clásica compañía. Con fechas inciertas todavía pero que rondan los meses de Febrero y Marzo se publicaran Ubik y Egypt 1156 B.C: Tomb of the Pharaoh.

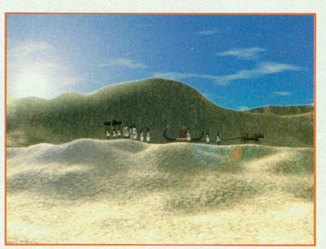
El primero Ubik posee el trabajo de diseño gráfico de



Phillip K Dick creador del concepto visual de Blade Runner y será un juego de estrategia en tiempo real en 3D, que por lo que pudimos apreciar en la demo promete ser uno de los más innovadores del género. Podremos contratar mercenarios para cada misión que nos encomienden mientras nos desenvolvemos por una base con personajes que rayan entre lo extraño y lo siniestro.



Egypt 1156 B.C: Tomb of the Pharaoh es una aventura gráfica que posee la interface del Atlantis de la misma compañía con algunas mejoras. El juego tiene una excelente presentación gráfica y por su calidad es casi una certeza de que ocupará más de 2 Cd's como mínimo. Como es natural el distribuidor en nuestro país será Edusoft, que editará las versiones en castellano de los mismos.





NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

Earthsiege 3

Sierra anunció que desde el 3 de febrero está disponible en Internet, la demo jugable de Earthsiege 3. Los jugadores que lo deseen, podrán bajarla y testearla, siguiendo la modalidad del Quake con su Qtest, sólo funciona en modo Multiplayer.



Tresh escritor

El gran jugador de Quake, Dennis Fong también conocido como Tresh, quien ganara el año pasado la Ferrari de John Carmack de id Software en el torneo Red Annihilation, está preparando para su libro de próxima aparición: Quake II Bible, todos los trucos y secretos para que puedas convertirte en una leyenda del Deathmatch.

Gex, segunda parte en camino

Gex: Enter the Gecko ha sido anunciado por Crystal Dynamics. Se trata de la secuela de Gex, el viejo arcade lateral que algunos años atrás había publicado Microsoft basado en el original de la vieja consola 3DO. Si todo sale bien estará a la venta para los primeros días del otoño.

KKND, la revancha

Beam Software está planeando lanzar para Abril, la continuación del famoso juego de estrategia KKND.

Esta segunda parte titulada KKND 2 (no confundir con KKND Xtreme), tendrá como novedad nuevas unidades, mapas y terrenos, además de una gran variedad de misiones para cada una de las tres razas protagonistas. Este podrá jugarse en red

Continúa en la página 9

RANKING DE XTREME PC

Posición de este mes	Título	Compañía	Género	Posición del Mes Anterior
1	Curse of Monkey Island	LucasArts	Aventuras	-
2	Quake 2	id Software	Acción/Arcades	3
3	FIFA: RTTWC 98	EA Sports	Deportes	9
4	Tomb Raider II	Eidos Interactive	Acción/Arcades	-
5	Jedi Knight	LucasArts	Acción/Arcades	4
6	NBA Live 98	EA Sports	Deportes	10
7	NHL '98	EA Sports	Deportes	-
8	MDK	Shinny	Acción/Arcades	-
9	Quake	id Software	Acción/Arcades	1
10	Diablo	Blizzard	RPG	6

Era predecible que con la cantidad de títulos que han aparecido en estas últimas fiestas, nuestro ranking haya sufrido tantas modificaciones.

En primer lugar porque con tantos buenos juegos nuevos, hemos dejado de lado por un tiempo los clásicos, y los resultados están a la vista.

Que The Curse of the Monkey Island haya entrado en el ranking no nos sorprende para nada, y mucho menos en el primer puesto. Todos sabemos que a los argentinos nos encantan las aventuras gráficas.

Quake 2 ha subido una posición y Jedi Knight sigue permaneciendo, teniendo en cuenta que su lanzamiento fue anterior.

El resto de los títulos con tendencia a quedarse, pertenecen a la categoria de deportivos de Electronics Arts, en general con premios XTREME.

Los invitamos a que nos sigan escribiendo, para que voten por su juego favorito, así tal vez puedas darle una chance en nuestro ranking.

La nueva cara de Lara Croft



Lara Croft lucirá un nuevo rostro en el próximo E3 en Atlanta. Core Desing ha convocado a la famosa modelo francesa Vanessa Demouy para una sección fotográfica interpretando a nuestra querida heroina, Lara.

¡Y no se vayan a creer que es tarea fácil! No cualquier chica reune las condiciones necesarias para poder parecerse a ella.



Algunas de las fotográfias exhibidas en esta nota, son en realidad posters de la campaña publicitaria que Core está realizando en Francia.

El parecido que tiene con el personaje original es asombroso.

Los maquilladores han hecho también un buen trabajo para que la verdadera Vanessa luzca como Lara.

¿Qué dice la gente? Algunos siguen siendo fieles a los encantos de la hermosa inglesita Rhona y quieren que vuelva.

Otros en cambio, se han enloquecido con esta niña fancesa, que hasta hace poco tiempo atrás era tan sólo una lolita.

De todas maneras, pensamos que las facciones de esta nueva Lara cuajan mejor con el personaje original de Core.

Aunque la otra...contaba con un cuerpo bastante más generoso...

¿Qué opina ella? En las entrevistas que le han realizado se mostró muy entusiasmada, dice que adora el personaje porque es una aventurera y muy valiente.

Sueña con algún día poder interpretar al personaje en la pantalla grande.

Por ahora va a tener que conformarse por aparecer en varias revistas de computación de todo el mundo como sucedió con Rhona, el pasado año.



Let's do the Time Warp again

Hace 25 años, un joven Richard O'Brien se encontraba tomando audiciones para uno de los musicales más controvertidos de todos los tiempos: The Rocky Horror Show.

Desde su debut en 1973, se ha convertido en un objeto de culto para una gran cantidad de gente. El musical de Broadway, una película que fue suceso en taquilla, bandas de sonido, convenciones, libros, club de fans y un agradable juego de Commodore 64 a mediados de los 80. ¿Qué es lo que sigue ahora?

Este otoño, una nueva aventura realizada en colaboración entre On-line PLC, Diverse Interactive y la compañía del propio Richard O'Brien's: Interfishnet será lanzada al mercado:





The Interactive Rocky Horror Show CD-ROM. En esta aventura gráfica, los jugadores pueden, al igual que el juego de Commodore 64, elegir entre representar a Brad o Janet, para rescatar al opuesto de las garras del Dr. Frankenfurter y el resto de sus diabólicos secuaces.

Mas allá de sus 60 locaciones, Richard O'Brien (que representó a Riff Raff en la película) en el juego interpreta al malo, y el legendario Christopher Lee será el anfitrión.

Para los fanáticos se incluirán en el CD-ROM cantidad de canciones inéditas de los '70 y nuevos remixes de los temas más populares.

El juego está completo en un 80% y se espera su lanzamiento para los meses de Mayo o Junio del '98.



Un trepidante viaje al mundo de la mafia

Por fin ha llegado el juego que está enloqueciendo a los mayores de todo el mundo y no es para menos, en Grand Theft Auto representamos el papel de sicarios de la mafia. Ni más ni menos. Deberemos atenernos a sus órdenes o seremos eliminados rápidamente. Al empezar el juego (que se nos brinda desde una perspectiva aérea) nos entregan un auto "limpio" con el que deberemos dirijirnos a los teléfonos públicos desde donde nos darán las indicaciones pertinentes para nuestro próximo "trabajo". Este puede ser eliminar al jefe de la policía por pedir un soborno mayor al que pretende pagarle la mafia y la forma de eliminarlo será muy sencilla: deberemos recoger un camión bomba estacionado en cierta ciudad y estacionarlo frente al cuartel general de policía, y salir corriendo lo antes posible si no queremos perecer por la explosión. También podremos hacer uso y abuso de los autos que pululan por la ciudad y literalmente robar y conducir cualquiera de ellos. Como verán este no es el clásico arcade masacra marcianos o cualquier otra trivialidad. No se pierdan en el próximo número un completo review de este innovador y controversial juego.



NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

Viene de la página 7

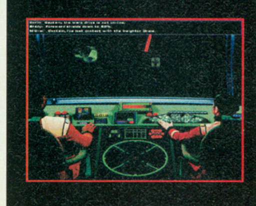
y por Internet. Además como novedad aparte del editor de escenarios contará con uno especial para crear nuevas unidades.

Los chicos Postal

Durante una conferencia desarrollada el pasado mes de Enero en la universidad de Arizona, USA. Muchos de los asistentes se habrán preguntado: ¿Qué es lo que hace este cara dura acá? Y no es para menos, Vince Desi integrante del equipo de programación Running with Scissors y responsable principal del cuestionado Postal, fue invitado para discutir acerca de juegos de computadora y acerca de la serie Wishbone, un proyecto que él ha creado para enseñar a los chicos a leer. ¿Cómo funcionará? ¿Les enseñará a los pequeños infantes a deletrear S-A-N-G-R-E?

Starfleet Academy por fin a la venta

Luego de innumerables retrasos por la magnitud de su traducción, ya se encuentra a la venta en nuestro país el nuevo juego de Interplay basado en la siempre reditauble franquicia de Star Trek. En este caso se trata de un simulador al mejor estilo X-Wing o Wing Commander, pero con los principales protagonistas de la serie y las películas de los últimos tiempos. El juego fue un suceso en todo el mundo y promete tener la misma suerte en la Argentina, son cinco (5) Cd's, está completamente traducido al castellano y ya está disponible en todas los negocios especializados. Distribuye Arisoft.



ACTIVISION POR TRES

El 19 de Enero id Software, Activision y Xatrix Entertainment (creadores de las dos partes del Cyberia y del Redneck Rampage) anunciaron la salida del disco de datos oficial de Quake II, subtitulado The Reckoning, para el mes de Marzo. Mientras que los detalles no abundan por el momento, recibimos las primeras fotos del mismo y por lo que se puede vislumbrar se le van a aplicar varios cambios al engine además de nuevas armas todavía a confirmar. En el próximo número te informaremos más detalladamente sobre todo lo que incorporará la mencionada expansión, así como la cantidad de niveles o episodios de la que estará compuesta.



Aunque todavía no se le ha otorgado ningún nombre ni fecha de lanzamiento, el disco de datos para el Hexen II utilizará la misma tecnología que su versión original, o sea el engine del Quake con algunas modificaciones (por otra parte nos parece algo difícil que puedan aplicarle el engine de Quake II sólo a un disco de datos).

Los nuevos escenarios estarán ambientados en Asia, como lo demuestran las fotos, otros escenarios están siendo desarrollados en el momento en que leen estas lineas, además se planea agregar una nueva historia con varias criaturas no vistas en la versión original.

El proyecto esta siendo desarrollado por su compañía creadora Raven Software y será distribuida por Activision.



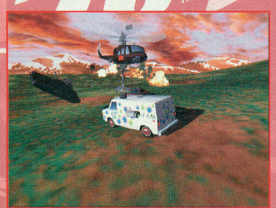
Este es sin duda el mes en que hemos recibido más información acerca de expansiones para los juegos más populares del año pasado. Mientras que Activision anunciaba, acaparaba la atención de estos últimos de la mano de Quake 2: The Reckoning y el correspondiente a Hexen 2, ahora como guinda para un excelente postre nos llega Interstate '76 Nitro Pack, una expansión que va mucho más allá de eso.



Por lo pronto no será necesario poseer el juego Interstate '76. Su precio estará realmente bajo, alrededor de U$S 29 en Estados Unidos y la cantidad de novedades incorporadas superan la media de cualquier expansión.

Nueve coches nuevos; veinte misiones nuevas más cinco de bonus; seis armas letales; nos permitirá ver el panel de instrumentos desde cualquier vista externa; nuevos juegos multiplayer; todos los coches y las armas del Interstate '76; soporte para placas 3D, sin requerir patch alguno; nuevos temas para la extraordinaria banda de sonido.

Los fanáticos de este excelente juego deberán esperar hasta Marzo para poder disfrutar de las nuevas aventuras.



FECHAS DE SALIDAS

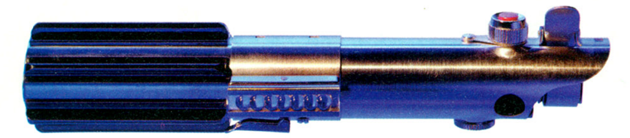
Aces: X-Fighters	Sierra	Primavera 98
Addiction Pinball	MicroProse	Otoño 98
Air Warrior III	Kesmai/I-Magic	3/98
Asheron's Call	Turbine/Microsoft	Otoño 98
Baldur's Gate	Bioware/Interplay	4/98
Battlezone	Activision	Otoño 98
Daikatana	Ion Storm/Eidos Interactive	3/98
Deathtrap Dungeon	Eidos Interactive	2/98
Deep Six	Virgin	Otoño 98
Descent Freespace	Interplay	4/98
Descent to Unde...	Interplay	Verano 98 *
Dominion	Ion Storm	2/98
Duke Nukem Forever	Apogee/3D Realms	6/98
Earthsiege 3	Sierra	Otoño 98
European Air War	MicroProse	5/98
Falcon 4.0	Spectrum Holobyte	3/98
Fighter Duel 2	Infogrames	Otoño 98
Final Fantasy VII	Squaresoft	4/98
Flying Nightmares 2	Eidos Interactive	2/98
Freedom in the Galaxy	Avalon Hill	Primavera 98
Golgotha	Crack Dot Com	Verano 98
Great Battles of Caesar	Interactive Magic	6/98
Grim Fandango	LucasArts	Otoño 98
Guardians: A. of Justice	Microprose	4/98
Half Life	Sierra	3/98
Hidden Wars	Ronin	2/98
IA-10 Warthog	Interactive Magic	Primavera 98
IF-/A-18	Interactive Magic	4/98
Interstate '77	Activision	3/98
iPanzer 44	Interactive Magic	2/98
Jagged Alliance 2	Sir Tech	4/98
Jane's F-15	EA/Jane's	Otoño 98
Jenga	Hasbro	4/98
Journeyman Project 3	Broderbound	2/98
King's Quest:M. of Etern.	Sierra	3/98
M-1 Tank Platoon II	Microprose	3/ 98
Magic: Planewalkers	Microprose	Verano 98
MAX II	Interplay	Verano 98 *
MechCommander	Microprose	4/98
Mechwarrior III	Microprose/FASA	Otoño 98
Might & Magic VI	New World/3DO	Otoño 98
Of Light & Darkness	Interplay	5/98 *
Panzer Commander	SSI	6/98
Populous: The T. Coming	EA/Bullfrog	2/98
Prey	Apogee/3D Realms	Primavera 98
Quest for Glory V	Sierra	Otoño 98
Reach for the Stars II	Microsoft/SSG	Otoño 98
Rebellion	LucasArts	2/98
Redguard	Bethesda	Otoño 98
Return to Krondor	7th Level	Primavera 98
Revolution	Fenris Wolf/GT	Primavera 98
Screamin' Demons	Activision	Verano 98
Secret of Vulcan Fury	Interplay	3/98 *
Skies	SegaSoft	Invierno 98
Sid Meier's Alpha Cent.	Firaxis/EA	Otoño 98
SimCity 3000	Maxis	Otoño 98
Sin	Activision	3/98
Soldiers at War	SSI	3/98
Squad Leader	Big Time/Avalon Hill	Primavera 98
Starcraft	Blizzard	2/98
Star Trek: First Contact	Microprose	Otoño 98
Stratego	Hasbro	Primavera 98
Su-27 Flanker 2.0	SSI	8/98
S.W.A.T. 2	Sierra	2/98
Tex Murphy: Overseer	Access	2/98
TFX 3	DID	2/98
Touring Car	Sega	1/98
Trespasser: Jurassic Park	DreamWorks	Otoño 98
Ubik	Cryo	2/98
Ultima IX	Origin/EA	Primavera 98
Ultimate Civ II	Microprose	5/98
Ultim@te Race Pro	MicroProse	2/98
Unreal	GT Interactive	Mediados 98
Warbreeds	Broderbound	2/98
Warcraft Adventures	Blizzard	4/98
Warhammer 40k: C. M.	SSI	6/98
Warhammer: Dark Omen	Electronic Arts	3/98
War of the Worlds	GT Interactive	Otoño 98
Wizardry VIII	Sir Tech	Invierno 98
X-Files Adventure Game	Fox Interactive	Invierno 98

* Fecha estimativa de su lanzamiento en la Argentina.
Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañias



Traducido y Doblado al CASTELLANO





JEDI KNIGHT: DARK FORCES II LO TRANSPORTA AL EMOCIONANTE MUNDO DE LOS JEDI. ALLI HAY COMBATE. MAS COMBATE. (MENCIONAMOS COMBATE?) VIVIRÁ LA VIDA DE UN JEDI PERSEGUIDO. EN LOS VEINTIÚN NIVELES 3D, ABUNDAN ASESINOS INTERGALÁCTICOS CON LA PARTICULAR INTENCIÓN DE PONER EN SUS CURRICULUMS LA FRASE: "YO MATÉ UN JEDI" . BOSSK, GORC, JEREC Y CADA UNO DE LOS MALIGNOS ENEMIGOS QUE ENFRENTARÁ QUIEREN SU CABEZA COMO TROFEO. ¿DEJARÁ QUE ESTO SUCEDA?.

BYTE MICRO S.A.

www.lucasarts.com

THE OFFICIAL STAR WARS® WEBSITE:
www.starwars.com





previews

IMAGENES Y REPORTES EXCLUSIVOS DE LOS JUEGOS QUE SE VIENEN

En éste número:

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Arcade 3D / Estrategia*
- **COMPAÑIA:** Microprose
- **DISTRIBUYE:** *Microprose*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No está disponible
  Completa: Marzo 1998
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.microprose.com

Starship Troopers

La película de ciencia ficción número uno del verano se prepara para el gran salto a la PC

Insectos. Odiosos, ¿No es verdad? No importa cuanto hayamos escuchado sobre la maravilla evolutiva que representan o lo imperiosos que son para el correcto balance de la naturaleza. Cuando vemos uno, lo primero que se nos viene a la mente es la idea de aplastarlo como a un maldito... insecto.

La historia hasta ahora...

En un más que innovador argumento, un escritor, Robert A. Heinlein imaginó la invasión de una horda de grandes y despreciables insectos y los situó como el enemigo de los humanos en su novela Starship Troopers.

Estos no son alienígenas bonitos y amigables que quieren telefonear a su casa, estamos hablando de salvajes insectos sin compasión e infinita brutalidad en el trato de sus víctimas.

Las escenas de la película Starship Troopers (aquí estrenada bajo el nombre de "Invasión") en que los insectos atacan en masa, figuran sin duda entre las más tensas y electrizantes de toda la historia de la cinematografía de la ciencia-ficción, sin olvidarnos además de sus increíbles efectos especiales que las dotaban de un realismo pocas veces visto. En un primer momento, si lo analizamos rápidamente, no parece posible llevar a la pantalla de la PC tremendo despliegue de unidades y menos aún diseñar y poner en practica una interface lo suficientemente dinámica como para controlar el movimiento de cientos de insectos a la vez. A veces este tipo de desafío es el que activa el cerebro de los buenos diseñadores y los motiva para intentar algo novedoso.

El comienzo de un ambicioso proyecto

Cuando el equipo de desarrollo designado por Microprose empezó a trabajar en este proyecto, hace ya un año y medio, sabia de antemano que el engine sería la tarea más difícil de llevar a cabo. Según el productor del proyecto Simon Ffinch: *"Teníamos dos objetivos principales: primero y por sobre todas las cosas, queríamos tener en pantalla tantos insectos a la vez como fuera posible, toneladas de polígonos malignos en constante movimiento. En sí ya hemos conseguido colocar simultáneamente 200 de ellos en pantalla y animarlos de una manera más que decente"* Ffinch parece realmente entusiasmado con su labor y asegura que *"Cuando estás jugando y luchando por tu vida, seguramente veras cientos de ellos, en estas escenas del juego realmente se explota al máximo el engine, pero los programadores lo han realizado de una manera increíblemente dinámica y realista. El segundo, era tener un horizonte realmente lejano, sin trucos de niebla, sin apariciones repentinas de decorado, realmente poder ver que se avecina desde grandes distancias. Por ejemplo, si nuestro personaje mira sobre una colina y ve una colonia de insectos, podrá ver todas las edificaciones con detalle, rendereados con una alta calidad de imagen".*


A diferencia de la película, los soldados protagonistas poseen armaduras que podremos ir mejorando con el correr del tiempo.


Con el nuevo engine diseñado para Starship Troopers se pueden visualizar 200 enemigos simultáneos.

La situación inicial

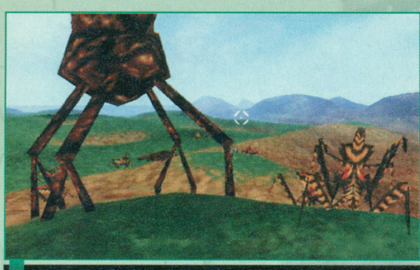
El primer juego de Starship Troopers comienza de hecho cinco años después de los acontecimientos ocurridos en la película. La humanidad perdió la primera batalla contra los insectos y no ha podido hacer nada para repelerlos, salvo cerrar las zonas habitadas por las plagas como zonas en cuarentena.

Pero la necesidad por expandirse pudo más y en pocos años, fueron establecidas nuevas colonias.

Nuevos habitantes de otras galaxias fueron descubiertos. Por ejemplo los Ulimaani, una raza de contextura de cristal, con la que la humanidad creo una frágil alianza. Usando su tecnología, los humanos pudieron desarrollar armaduras lo suficientemente resistentes para poder enfrentarse a los insectos. Pero debido a la estresante primer invasión, los humanos ahora están divididos en cinco sectores, cada uno con un subcomandante de flota luchando constantemente entre sí por ventajas políticas.

Como resultado, la estrategia general para contener a los insectos comenzó a fallar.

Utilizando robots potenciados con tecnología Ulimaani, los humanos continuaron lentamente su expansión, y eventualmente contactan con dos nuevas especies: Los Tal Kari, humanoides de sangre caliente y extremadamente cautos al tener contactos



Según nuestra performance iremos subiendo de rango, y si lo deseamos participar de un segmento estratégico para tratar de unir a los humanos.

con otras especies, que son poseedores de tecnología al mismo nivel que la raza humana. En contraste, los Astargathi están compuestos de forma líquida y encuentran a los humanos especialmente repulsivos. Han negado toda posibilidad de acercamiento diplomático y mantienen una postura en extremo solitaria y paranoica, tratando de aprovechar la situación: humanos Vs insectos para su propio beneficio. Notando que los insectos podían impedir fácilmente que los humanos se expandan, les transmiten a los insectos su tecnología para producir teletransportadores mediante clones genéticamente alterados.

En un principio esta tecnología estaba limitada como protección a los planetas afectados a la cuarentena, pero pronto los insectos aprendieron a mejorar la tecnología y así anular el dispositivo de seguridad para transportarse a nuevos mundos con una facilidad asombrosa.

Antes de poder tomar las precauciones correspondientes, nuevos planetas se vieron súbitamente invadidos por los insectos, prosiguiendo sus invasiones con bombardeos también teletransportados, causantes de que asteroides se estrellaran en ciudades pobladas. Era el momento de utilizar la alianza entre los humanos y los Ulimaani, pero por el momento, la puja entre los subcomandantes se encontraba en su peor momento y el ataque unificado no era posible, mientras tanto la matanza continuaba.

Finalmente, tras meses de esfuerzos en vano por ponerse de acuerdo, un renegado comandante de flota, Tylor Slade, tomó en sus propias manos la iniciativa y encomendó su flota a ponerse en acción.

A pesar de sus heroicos esfuerzos, las fuerzas enemigas fueron superiores en todos los puntos de enfrentamiento.

• ¡Al ataque!

En el momento del comienzo del juego, lo encontramos en el último puesto de guardia en pie de la colonia Ulimaani. Nosotros representamos a un simple soldado raso en la flota de Slade. *"Al comienzo sos un Mr.don nadie entre 25 soldados más que integran el escuadrón"* dice Ffinch. *"Deberás aprender a sobrevivir y demostrar que podes llevar a cabo órdenes, eliminar insectos y ayudar a tus camaradas. Si tu desempeño es bueno, te serán ofrecidas promociones, y tu rango se comenzará a expandir: Líder de escuadrón, luego Comandante táctico de un equipo entero y finalmente Comandante de flota a cargo de tomar decisiones como qué planeta atacar y qué recursos utilizar en el intento de conquista".*

Aunque los elementos de táctica/estrategia del juego serán fundamentales, Starship Troopers es básicamente un juego de acción, de hecho podremos jugar todo el juego de este modo si no queremos vernos envueltos en detalles complicados.

"En sí el juego alternará entre misiones de caos, matanza y sangre" dijo Ffinch, *"e interludios más tranquilos a bordo de la nave, donde estudiarás las últimas novedades en el ámbito táctico o tomaremos parte de juntas en el cuarto de guerra donde se decide la estrategia a seguir y –si es que has decidido seguir ese camino– tomar decisiones diplomáticas para intentar unificar a los humanos".*

Las reacciones de nuestras propuestas diplomáticas dependen exclusivamente de nuestra reputación. Cuanto más alto esté nuestro nivel, mejor será la reacción a nuestras propuestas. Usando un simple sistema de E-Mail, podemos enviar hombres de nuestra confianza y asignarlos a negociar amenazas o conducir programas de investigación y desarrollo para la construcción de mejores armas para combatir al enemigo común. Si somos un líder extraordinario, la gente seguirá nuestras órdenes con habilidad y lealtad, si no estaremos en serios problemas.

"Nuestra idea es que los jugadores estén siempre en un estado de tensión, que estén constantemente perseguidos por pensamientos como por ejemplo, que los insectos se encuentran debajo de ellos cavando un túnel y apunto de emerger en cualquier momento", aclaró.

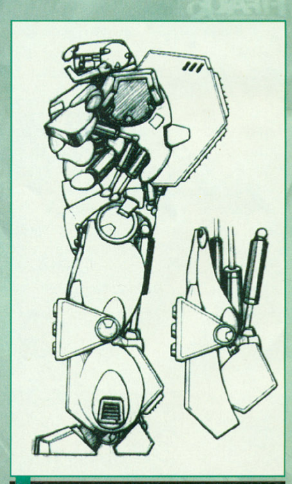
"Queremos que los jugadores, al perder una batalla piensen "Maldición, me eliminaron esta vez, pero en la próxima los voy a liquidar a todos" enfatiza Ffinch.

En este momento, dos formas de Multiplayer ya están implementadas: una permite que un jugador se una a 24 más para luchar cooperativamente como un escuadrón, la otra se trata de realizar "misiones de entrenamiento" que son en realidad partidos Deathmatch entre humanos, camuflados bajo este nombre.

• En resumen

Sólo hemos podido contemplar unas secuencias del juego en funcionamiento, pero lo que vimos parece sensacional. Microprose posee la licencia para tres juegos más basados en la novela de Heinlein, por lo que sí Starship Troopers resulta un éxito, podrás ver más secuelas de este título en el futuro.

El juego se encuentra en un estado muy



El diseño ha sido cuidado para reflejar lo imaginado por los lectores de la novela.

avanzado de desarrollo y se espera su lanzamiento para la primera mitad del 98, coincidiendo con el lanzamiento de la película en video.

Trespasser: Jurassic Park

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Arcade 3D*
- **COMPAÑIA:** *Dreamworks Interactive*
- **DISTRIBUYE:** *Dreamworks Interactive*
- **FECHA DE SALIDA:** *Shareware: No está disponible. Completa: Otoño 98*
- **INFORMACION EN INTERNET:** No esta Disponible

Pelea por la supervivencia en una isla infectada de dinosaurios

Por Sebastián Di Nardo

Dreamworks, la flamante compañía de Steven Spielberg, que hace unos meses nos dio una muestra de su potencial con el juego para consolas Jurassic Park: Lost World, un arcade de plataformas muy bueno en el aspecto gráfico, pero con un nivel de dificultad que rayaba lo imposible. Ahora la empresa vuelve a la carga con un proyecto mucho más ambicioso.

Hace casi un año y con el completo apoyo de Spielberg, un equipo creativo de Dreamworks liderado por Seamus Blackley comenzó a trabajar en Trespasser, un juego de acción en primera persona creado para intentar competir con Quake 2, Unreal, etc.

La diferencia con el resto de los productos similares radica principalmente en el engine, creado especialmente para este proyecto y que permite una mayor interactividad aplicándole física real a todos los objetos y personajes que se desenvuelven en los escenarios. Basta recordar que Seamus Blackley estuvo detrás de juegos como el Flight Unlimited para entender porqué Trespasser puede ser el juego que realmente le aplique algo de realismo al trillado género de los Arcades en 3D.



No seremos los únicos contra los dinosaurios, como es natural los velocirraptors cazan por naturaleza.

El engine

Uno de los aspectos más revolucionarios del juego es la forma en que fueron creados los dinosaurios. Blackley desarrolló modelos esqueléticos de cada dinosaurio que aparece en el juego. Luego le conectó a cada hueso músculos artificiales. A cada porción de hueso y musculatura se le asignó peso, resistencia, durabilidad, etc. Y como resultado obtuvo un modelo por cada dinosaurio, que actúan bajo todos los principios de la física. Una vez comprobado el correcto funcionamiento del modelo, se le aplicaron las texturas, que le daban el aspecto visual definitivo. La física es el factor que rige todo lo que acontece en el juego, permitiendo así que los escenarios sean más interactivos y que todas las acciones transcurran en tiempo real. Todo lo que el jugador pueda recoger podrá usarlo de una forma o de otra, por ejemplo podrá recoger y arrojar piedras, ramas e interponer objetos en el camino de los enemigos para entorpecer su avance, inclusive dar vuelta una mesa y utilizarla como escudo para cubrirse de un ataque imprevisto.



¿Si el juego va a ser tan realista como dicen, y practicamente no vamos a tener armas, cómo demonios vamos a eleminar a semejante T-Rex?

Cuando un dinosaurio camina, las plantas y los arbustos se separarán a su paso, dándonos una sensación de realismo impresionante. Los escenarios son amplios e incluyen: bosques al aire libre, montañas, lagos, en fin, todos los escenarios naturales que componen una isla. Los puentes y las puertas podrán soportar un determinado peso o fuerza, por lo que habrá que calcular bien cada paso que demos o pereceremos de forma abrupta y desagradable. El engine dibuja a una velocidad imperceptible a la vista, todo lo que nos rodea y con cada movimiento nuestro actualiza todo lo que nuestro personaje puede visualizar.

Empezamos, obviamente, sin armas y tendremos que defendernos en un primer momento con cualquier cosa que encontremos útil para este menester. Igualmente intentar eliminar a un velociraptor con una ramita es una idea bastante descabellada y suicida, por lo que te recomendamos evitarlos hasta estar un poco mejor preparados.

Una vez armados podremos disparar con, por ejemplo, un rifle sobre un dinosaurio hasta vaciar el cargador y si nos quedáramos sin municiones y el maldito


Deberemos buscar cualquier rastro de civilización para conseguir los elementos necesarios para salir de la isla con vida.

continuara con vida (y con ganas de quitarte la tuya) no te quedará otra opción que dar vuelta el rifle y pegarle con la culata o buscar rápidamente un escondite. En resumen actuar como uno lo haría en la realidad, si es que los dinosaurios existieran, por supuesto.

El agua como todos los elementos que integran el juego, tendrá también su propia física, similar en aspecto a la de Wave Racer de Nintendo 64.

• La historia

Por supuesto que esta revolución tecnológica no serviría de nada sin una razón comprensible para jugar. El personaje central del juego es una mujer llamada Anne, que luego de estrellarse con su avión en una isla poblada de dinosaurios (el sitio B de Jurassic Park que permanece intacto aún


Los paisajes y decorados de Trespasser nos cortaran la respiracion.

después de que concluyera la segunda película), debe encontrar la manera de contactarse con el exterior y lograr que la rescaten.

Con una perspectiva en primera persona, el jugador tendrá que guiar a la protagonista a través de la extensa isla que compone este mundo perdido.

Austin Grossman, el diseñador del juego, denomina a Trespasser como el Anti-Quake. Y lo hace de esta manera por varios motivos: Primero, gran parte del juego se desarrolla en exteriores. Segundo, el armamento es realista según las circunstancias, por lo que luego de pelear con palos y rocas el obtener un shotgun nos parecerá la BFG.

Para tener más posibilidades de sobrevivir, deberemos utilizar la inventiva al máximo, buscando la mejor manera de mantenernos con vida, siguiendo cualquier rastro que nos lleve a la civilización (cableados eléctricos, latas, etc.).

Inclusive los diseñadores se plantean la posibilidad de incluir un inventario lo más realista posible, en el cual podremos tomar un objeto, guardarlo en el cinturón y con sólo mirar hacia abajo ver que lo tenemos.

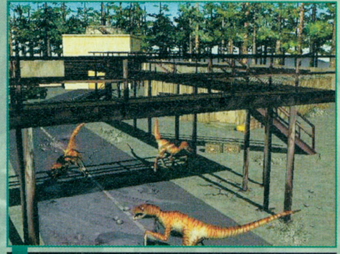
• El sonido

El sonido también estará basado en la física, permitiéndonos escuchar las pisadas de un T-Rex antes de poder verlo, o tirar una piedra a una ventana y escuchar como se rompe el vidrio y así todas las veces que lo hagamos el ruido del cristal sonará distinto. Podremos escuchar el sonido de los pasos de un raptor y el de las hojas que se mueven a su paso. Si conseguimos herir a uno de ellos, su grito de dolor alertará a los demás de nuestra presencia, precipitando el ataque masivo. Cada sonido interactúa perfectamente con la acción que realicemos, gracias a la excelente labor de SoundDelux, responsables de los efectos de sonido de True Lies y Braveheart, entre otras películas.

El efecto que quieren lograr con este sistema de sonido basado en la física es atraparnos con mayor efectividad en un ambiente 3D terriblemente peligroso y realista, obligándonos a usar la cabeza y decidir que hacer como si realmente estuviéramos allí. Tomando como precedente Lost World en Playstation cuyos efectos sonoros y banda de sonido son realmente un lujo, podemos decir casi con certeza que lograrán su cometido.

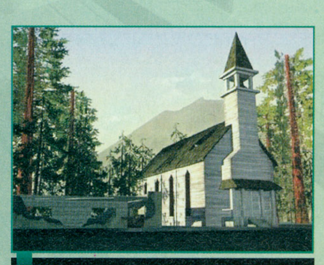
• Resumiendo

Si unimos la calidad gráfica y sonora, más una historia realmente atrapante, un engine que supuestamente pasará a la historia, ya que lo que propone es crear ni más ni menos que el hábitat de una isla plagada de dinosaurios, Carmack y compañía pueden empezar a temblar, porque estamos frente a un producto que puede lograr que


Los dinosaurios están recreados a la perfección, mediante un complejo sistema creado para el juego.

nuestro cerebro explote de placer y que los dedos se fusionen con el teclado después de incansables horas de juego, después de todo este parece ser el sueño del pibe hecho realidad (sino sólo observen las fotos que ilustran esta nota). Por ahora únicamente nos queda por hacer la peor parte de todos los juegos...

¡ESPERAR QUE ESTE A LA VENTA!


Podremos usar los escenarios como alternativa para ocultarnos, esta iglesia parece útil (por el momento).

Starcraft

El nuevo juego de estrategia en tiempo real de Blizzard será mucho más que un Warcraft en el espacio

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Estratégicos*
- **COMPAÑIA:** *Blizzard*
- **DISTRIBUYE:** *Blizzard*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Shareware: No está disponible.
  Completa: Febrero 98
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.blizzard.com

Si hay algo que se puede decir de Blizzard Entertaiment, es que le gusta hacer las cosas muy bien, o de lo contrario prefiere ni hacerlas. Por suerte, hasta el momento siempre han escogido la primera opción.

¿Que pasó con Starcraft? Justamente lo que hemos dicho, el proyecto consumió más tiempo de lo previsto debido a la obsesión que la empresa tiene por mejorar lo que ya es realmente muy bueno.

XTREME PC, anticipándose al inminente lanzamiento te cuenta todos los últimos detalles de lo que probablemente será uno de los mejores juegos de 1998.

• Las tres razas

Terran: Son en realidad una comunidad de humanos que viven en el espacio de manera nómade. La mayoría de su población está formada por criminales o mercenarios que fueron exiliados por mala conducta.

Este será el grupo más familiar para los veteranos en Warcraft 2, ya que en muchos aspectos son bastante parecidos a los humanos de dicho juego.

La principal ventaja que tienen sobre los otros, es la facilidad de mover sus estructuras hacia otras regiones, utilizándola como estrategia para confundir al enemigo o para trasladar la base después de que hayamos agotado los recursos de un área.

Las estructuras Terran pueden convertirse en otras superiores, incrementando de esta manera el potencial de nuestro ejército.

El diseño de los escenarios con la nueva perspectiva isométrica es impactante. Los mapas no son planos.

Zerg: Esta raza está formada por hordas de poderosos monstruos. De este bando tendrás la posibilidad de agrupar más unidades en equipo para el combate que en cualquiera de los otros dos.

El estilo de combate de esta tribu es directo, valiéndose de la fuerza física en lugar de tecnología o poderes psíquicos como las otras dos razas. A medida que va transcurriendo el tiempo, las unidades irán mejorando las características que le pertenecen como fuerza, hit points, etc.

Otra de las ventajas, es que pueden nacer prematuramente, si la base está siendo atacada y no podemos esperar, esta opción es bastante útil, a pesar de que la criatura nacida no tendrá todas las facultades de un espécimen terminado.

Una de las novedades que aportan estos seres, es una sustancia que se llama The Creep que al irse expandiendo desde el centro de la ciudad por los terrenos, hace posible la construcción de nuevas estructuras.



Las estelas de humo en los disparos son algunos de los nuevos efectos especiales con los que contará Starcraft.

Protoss: La raza más enigmática de todas. Desde su nacimiento poseen poderes psíquicos que les otorgan facultades especiales, como transportarse a otros lugares del mapa, ocultar las tropas o crear ataques ilusorios.

Aunque las tropas pueden agruparse en reducidos números de unidades, cada una de ellas son de las más aventajadas del juego. Algunas hasta poseen un escudo de protección extra, que hace más difícil su aniquilación.

Como la base de sus poderes consiste en esa energía psíquica, su poder depende mucho de la estructura llamada Nexus que transporta dicha energía desde su planeta a la base.

• Los gráficos

Aunque el concepto es el mismo que en el producto original, se ha trabajado mucho el aspecto gráfico de Starcraft.

Se han mejorado las animaciones de las estructuras y unidades de las tres diferentes razas, incrementando el realismo y el detalle.

Los escenarios están realizados de mane-

ra muy superior a los de las saga Warcraft, además se ha utilizado una perspectiva isométrica 3D, para anular por completo la sensación de paisajes chatos, propios de los juegos mencionados.

Las unidades en lo posible han sido realizadas con mayor proporción de las escalas, de acuerdo a sus tamaños reales (un carguero Protoss es bastante más grande que los pequeños Interceptors).

Para mejorar la ambientación y la sensación de realismo se han agregado diferentes efectos especiales y de iluminación (las naves dejan estelas mientras se desplazan, el agua tiene un buen efecto de transparencia, algunas unidades al desplazarse generan humo, etc)



Algunos de los combates se llevan a cabo en el espacio. Las unidades respetan las proporciones.



Los Zergs constituyen la raza con mayor capacidad de combate cuerpo a cuerpo.

• El juego

Starcraft contará con tres campañas diferentes, una para cada una de las tres razas que narran la historia. Para comprenderlas bien, será aconsejable jugar primero la de los Terran, que explica como éstos se involucran en el conflicto entre Zerg y Protoss.

Cada campaña cuenta con un total de diez escenarios, que se desarrollan en zonas interestelares, campos abiertos, y en los interiores de las bases espaciales.

Además los treinta mapas que constituyen las tres campañas que son inmensos, al menos cuatro veces más grandes que los que veíamos en Warcraft II, y gracias al editor incluído en el paquete podremos crear escenarios a nuestro gusto.

Es obvio que lo que se buscó con todo esto, fue innovar el sistema de estrategias a emplear según el tipo de terreno y la raza que tenemos bajo nuestras órdenes.

La interface será bastante similar a la de Warcraft II, con algunas pequeñas modificaciones vistas en algunos de los últimos productos de estrategia en tiempo real, como por ejemplo en las barracas podemos poner varias unidades en la cola de construcción. Según los ejecutivos de Blizzard, uno de los factores mejor cuidados de Starcraft será el balance para los modos Multiplayer, justamente fue ésto una de las causas por la cual todavía no se lanzó el producto. Starcratf soportará hasta ocho jugadores simultáneamente, mediante LAN o Battlenet (Servidor gratuito de Blizzard).
Esta vez contará con un modo cooperativo, en el cual los equipos aliados podrán compartir la información de los mapas, los recursos y hasta habrá un modo donde será posible controlar sus unidades.

El esperado lanzamiento será a mediados del corriente mes de febrero en USA, y posiblemente pase un tiempo extra hasta que sea importado a nuestro país.

Los nuevos mapas serán hasta cuatro veces más grandes que los de Warcraft II.

¿Por qué 1998?

Starcraft está siendo desarrollado desde 1996, y a pesar de los esfuerzos del grupo de programación, el esperado lanzamiento se ha retrasado varias veces. Como se trata de gente muy responsable han expresado al público la siguiente carta:

¿Por qué 1998?

Como muchos de ustedes saben, hemos estado trabajando día y noche para hacer posible que Starcraft llegue hasta sus manos. Esto quiere decir, que hemos llegado a permanecer más de treinta horas de corrido en nuestras oficinas, durmiendo en el suelo y comiendo pizza fría.

El progreso de Starcraft ha sido fenomenal, lo que demuestra que nuestros esfuerzos no han sido en vano.

Por si no se acuerdan, el Starcraft original que presentamos en el E3 de 1996, se veía bastante parecido a Warcraft II pero con ambientación en el espacio, miren lo que hemos hecho ahora y entenderán el porque del retraso.

Es una suerte que la reacción de la gente ha sido positiva y nos apoye, porque realmente no queremos lanzar Starcraft hasta que se haya convertido en el clásico que todos esperamos, por eso pensamos tomarnos el tiempo para balancear bien las unidades y mejorar la inteligencia artificial de la computadora.

Sabemos de todas sus expectativas, a diario chequeamos las noticias que le llegan acerca de todo lo que rodea a este proyecto, y entendemos que lo que quieren es el juego AHORA. Pero entiendan que hacer Starcraft nos ha llevado los dos últimos años de nuestras vidas, no sería justo para nadie que salga antes de que esté bien terminado.

Gracias por apoyarnos, y por su interés en Starcraft. Seguiremos dedicándonos a crear los mejores juegos para los mejores jugadores.

El equipo de desarrollo de Starcraft

Sin

Ritual nos promete que no jugar a este arcade 3D será un verdadero pecado

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Arcade 3D*
- **COMPAÑIA:** *Ritual Entertainment*
- **DISTRIBUYE:** *Activision*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Shareware: No disponible
  Completa: Marzo 1998
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.ritual.com

Parece que la avalancha de los nuevos arcades 3D no termina nunca. Luego del Quake 2, Hexen 2, Jedi Knight, y la próxima salida del Half Life y Unreal, Ritual Entertainment (ex Hipnotic Interactive), responsables del Scourge of Armagon, uno de las expansiones más populares para el Quake, quieren una parte de la torta con SIN, un nuevo contendiente en la ya numerosa arena de este popular género.

Ritual Entertainment es una compañía relativamente nueva en el mercado, aunque sus integrantes tienen gran experiencia acumulada, ya que han participado en proyectos de otras empresas, como han sido el Duke Nukem 3D, Prey, Unreal, Final Doom y el Rise of the Triad. Esta experiencia parece haber sido la base para que, luego de adquirir la nueva licencia de id Software (obviamente estamos hablando del Quake 2) unieran su talento para conformar lo que muchos consideran como el gran "tapado" de 1998 y uno de los grandes candidatos a llevarse todos los premios.

SIN, al utilizar el nuevo código del Quake 2, incorpora todos los elementos del QuakeWorld (que permite jugar por Internet) y el GLQuake. No conformándose con lo que Carmack les facilitó, han hecho algunas mejoras que permiten la utilización de texturas de 16 bits y luces de colores tanto en el modo GL como en software, una interface C++ de DLL, y otras optimizaciones extras.

Una bonita postal de la Planta Geotermal, uno de los niveles que se pudieron apreciar en QuakeCon '97.

El Sin será uno de los primeros arcades 3D que utilizará texturas de 16 bits y luces de colores tanto en el modo acelerado como en el modo software.

La historia

Hace diez años atrás, en el 2087, la sobrepoblada ciudad de Freeport era incapaz de brindarle a sus ciudadanos la más mínima seguridad. Para detener la ola de crímenes que acosaban la ciudad, Freeport desmanteló su ineficiente fuerza policíaca y autorizó el uso de fuerzas de seguridad privadas (sec-forces) para proteger y servir a la población.
En SIN, somos el Coronel John R. Blade, líder de HARDCORPS, la sec-force que eventualmente restauró el orden en la ciudad. Pero un nuevo enemigo público ha emergido: La adicitva droga conocida como Dyforsanide (también llamada D4), que se supone causa extrañas mutaciones en sus usuarios.
Todas las pistas indican que la brillante y bella bioquímica Elexis Sinclair está detrás de este inexplicable fenómeno.

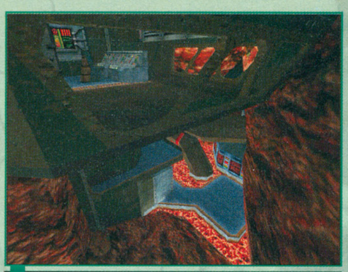
Equipados con una impresionante batería de armamento de última tecnología deberemos enfrentarnos a los mutantes más decididos y feos que jamás hayan pasado por nuestro monitor, infiltrarnos en el circuito de drogas y acabar con su cabecilla.

Los niveles

Un demo que se vió en la última exposición de Quakecon dió algunas pistas sobre como van a ser los niveles del SIN. En el demo se pudo ver dos niveles, uno de los cuales es conocido como la "Planta Geotermal". Este es, como su nombre indica, una gigantesca y compleja planta situada dentro de una montaña, en la cual fluyen ríos de lava. Esta compuesta por una serie de corredores y plataformas, junto con un conjunto de terminales de computadoras y estaciones de monitoreo, que tienen la particularidad de que pueden destruirse.



La demo del SIN incluía como único enemigo al Dark Captain.



Cada ambiente contará con un set exclusivo de texturas de 16 bits, lo que hará que sean muy distintos entre sí.

Una de las características que se está transformando en un estándar en el género es la persistencia de los ambientes. Ustedes seguramente se preguntarán ¿qué significa todo esto? Significa que lo que hagamos en un nivel tendrá incidencia en los demás. Para hacerlo más claro, en una misión deberemos detener a un grupo de mercenarios que quieren envenenar una fuente de agua. Si no los detenemos, en niveles posteriores nos encontraremos con enemigos más difíciles, ya que éstos serán guardias mutantes en vez de los guardias ordinarios que deberían haber si no hubieran bebido el agua contaminada. Suena interesante, ¿no?

El otro nivel era mucho más reducido en tamaño, probablemente un mapa Deathmatch, basado en una arquitectura biomecánica. La diferencia más notable entre la Planta Geotermal y el anteriormente mencionado eran las texturas que decoraban las paredes, que eran completamente diferentes. Cada ambiente tiene su set de texturas de 16 bits, lo que hará que se diferencien de una manera muy notable entre sí.

Una de las características más interesantes de este nuevo mapa era la posibilidad de utilizar un cañon que estaba situado en la parte superior, y que se podía controlar por medio de tres interruptores que accionaban los movimientos del mismo, más un cuarto que posibilitaba los disparos que podían freír a los oponentes.

Otra opción que se pudo observar en el mapa Deatmatch fue las texturas transparentes de las ventanas, que al tener scripting, se destruirán de una manera diferente cada vez que las rompamos. Este sistema de scripting permite, por ejemplo, demoler un puente y que sus restos aplasten a nuestros enemigos, teniendo un resultado distinto según el método que empleemos para demolerlo.

Las armas

Sólo dos armas se pudieron vislumbrar en el demo, y se presume que serán modificadas o descartadas para la versión final. La primer arma era una doble lanza granadas, una extraña mezcla del lanza granadas y la misilera del Quake, que arrojaba los cartuchos que iban siendo utilizados. La otra era un rifle de plasma, similar a la del Doom. Los disparos efectuados con el rifle se adherían a los enemigos o las paredes, para luego desvanecerse lentamente.

Entre los planes de la compañia en materia de armamento, la idea es diseñar algunas armas con algun efecto o resultado específico en mente, ya que algunas serán para atacar sin ser detectados.

El balance del armamento es muy importante, y Ritual sabe que no debe cometer el mismo error que id Software con el Quake, en el cual había ciertas armas contra las cuales era muy dificil competir en el momento de tomarnos revancha contra un amigo en Deathmatch. Teniendo este aspecto muy en cuenta, se intentará que todas las armas sean una opción posible en un combate por red o Internet.

Niveles multiplayer

Los programadores de Ritual prometen que ne este aspecto su arcade 3D superará las experiencias Deathmatch tanto del Quake como del Quake 2. Esto parece un poco osado por el momento, pero habrá que ver si el Sin está a la altura de las circunstancias. Por lo que se pudo ver en el demo, la experiencia para un sólo jugador constará de un set de niveles especialmente realizados para ese fín, por lo que Ritual planea incluir una buena cantidad de niveles Deathmatch (algo más pequeños que los mapas convecionales) con texturas y ambientaciones similares a los temas de los niveles ordinarios.

El sistema de conección será idéntico al que se ha implementado en el Quake 2, tanto para Internet como para Redes, con soporte TCP/IP e IPX.

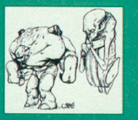
El Sin estará a la venta en los EStados Unidos en los primeros días de Marzo, así que vayan juntando el dinero, ¡porque parece que no tenerlo va ser un verdadero pecado!

El Usuario

Una fuente inagotable de recursos

Ritual puso en práctica una idea muy poco utilizada pero siempre interesante: La opinión e ideas de sus futuros usuarios. Dentro del Web de Ritual (www.ritual.com) podemos encontrar los bocetos que se encuentran a continuación junto a leyendas como "¿Cómo debería moverse este enemigo?" o "¿Cual creés que debería ser la primer forma de ataque?" y como si esto fuera poco y quisieran ahondar en más detalles "¿Cual debería ser la forma en que este ser muera?". ¿Falta de ideas? ¿Solidaridad con los usuarios, importantes a la hora de comprar un producto pero obviables cuando las compañías se olvidan de detalles importantes en juegos que de otra manera serían mucho más interesantes?

Estas son preguntas que dejamos al aire para que cada uno saque sus propias conclusiones.







Sentinel Returns

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Arcade / Estrategia*
- **COMPAÑIA:** *Hookstone / Noname Games*
- **DISTRIBUYE:** Psygnosis
- **FECHA DE SALIDA:**
  Shareware: No está disponible
  Completa: Verano '98
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.psygnosis.com

El regreso de un clásico de los años 80, aprovechando las nuevas tecnologías

El nombre de Geoff Crammond puede resultarles familiar a muchos de ustedes, ya que este talentoso programador fue el responsable de títulos como o Stunt Car Racing o Grand Prix 2.

En el año 1985, cuando las home computers eran el estándar, este programador inglés creó una verdadera obra maestra que se ganó un lugar privilegiado en la historia de los juegos.

Estamos hablando de The Sentinel, que estuvo disponible para casi todos los sistemas de 8 bits como Spectrum o Commodore 64.

Los juegos de esa época podían clasificarse principalmente en arcades en 2D o en algunos tímidos intentos de simulación.

The Sentinel rompió todos los conceptos concebidos hasta ese momento con una idea sumamente original. No sólo porque fue uno de los primeros juegos en introducir el concepto de vista en 3D, sino porque aportaba un estilo completamente diferente nunca visto antes (ni siquiera después) y como si fuera poco contaba con 10.000 niveles distintos.

Cada uno de éstos tenía en cierta forma un aspecto surrealista, o al menos esa impresión intentó el autor conseguir, con elevaciones de diferentes alturas y suelos similares a los de un tablero de ajedrez.

En lo más alto de cada paisaje se encontraba un Centinela, quien iba rotando lentamente en sentido contrario a las agujas del reloj, mientras absorbía cualquier cosa que se le cruzara por la vista.

Nosotros interpretábamos una forma de vida energética con la posibilidad de transmutarnos a objetos inanimados como robots, desde los cuales se podía absorber los árboles y las plataformas para convertirlas en más energía.

El objetivo de los niveles era movernos a un lugar más alto que el Sentinela, absorber su energía y convertirnos de esa manera en el nuevo vigilante del nivel.

Para ascender era necesario crear nuevos robots y teletransportar nuestra conciencia al nuevo cuerpo. Una vez ahí era posible absorber el viejo, ya que no tenía ningún uso y recuperar de esta manera energía.

El problema comenzaba cuando el Sentinela se daba cuenta de nuestra presencia, era ahí cuando desaparecía la calma en este encantador mundo.



Los nuevos efectos gráficos consiguen dar ese toque de surrealismo que Geoff Crammond intentó reflejar varios años atrás en las versiones de Spectrum y Commodore 64.

Aunque no lo parezca, ser absorbido por este ser, lograba una sensación de desesperación vista en muy pocos juegos, y fue justamente uno de los elementos claves del éxito que tuvo The Sentinel. Por momentos todo era bello, relajante, quieto, y de repente la atmósfera se tornaba turbia, desesperante y opresiva.

Las empresas Hookstone y Noname games están trabajando en conjunto para desarrollar una nueva versión de este clásico, que se llamará Sentinel Returns.

Aunque se mantendrá el espíritu del juego original, se aprovecharán muchas de las ventajas que las tecnologías actuales ofrecen.

Para crear los escenarios, los han divididos en cinco áreas o reinos diferentes: el de la Tierra, Fuego, Aire, Agua y por último el reino Nulo.

Los gráficos estarán animados en alta resolución, con efectos de iluminación en tiempo real y tendrán soporte para las placas aceleradoras.

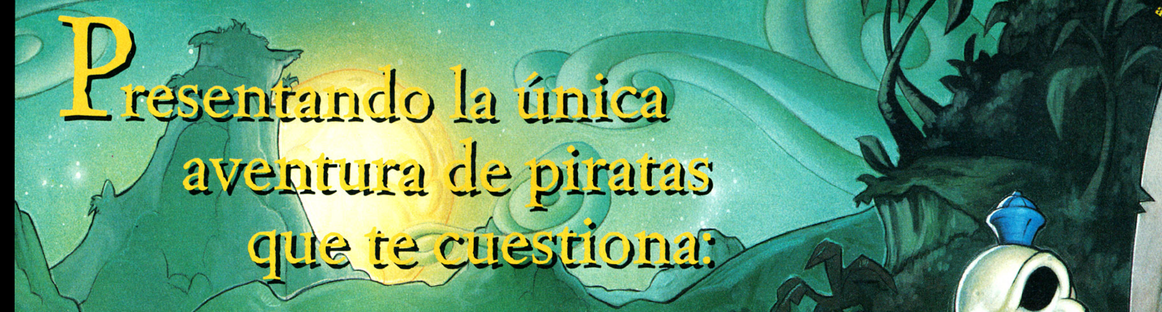
Los fondos multicolores serán dinámicos y con expresión etérea para aumentar el surrealismo de los paisajes.

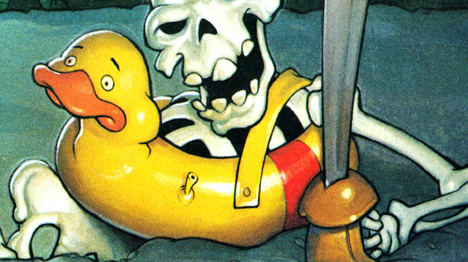
En cuanto a los niveles de dificultad, esta vez se irán incrementando gradualmente, empezando desde uno sencillo como para ir aprendiendo el sistema de juego, (quienes hayan jugado al original recordarán que desde un principio el nivel de dificultad era bastante alto) hasta los más complejos.

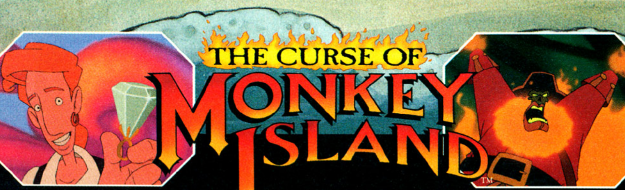
Para desarrollar la banda de sonido se ha convocado al famoso cineasta John Carpenter, quien además es un notable compositor, agregando de esta manera un nuevo elemento, ya que The Seninel sólo contaba con efectos de sonido.

Por último, el juego podrá jugarse en Multiplayer por serial, módem o red, en los modos cooperativos o competitivos.

El juego será distribuído por Psygnosis, estará disponible durante este verano y permitirá que una nueva generación disfrute de uno de los mejores clásicos de la historia.













Presentando la largamente esperada tercera entrega de la clásica serie de aventuras **Monkey Island™** de **LucasArts**. Con características tales como: más de 30 horas de juego, 8000 líneas de divertidísimo diálogo, montones de desafiantes acertijos, gráficos de alta resolución y animaciones de calidad cinematográfica. Sin hacer mención a caníbales vegetarianos y un tipo llamado Snugglecakes. Este listo para embarcarse en una grán aventura gráfica de capa y espada donde las gaviotas tienen mejor punteria que los piratas y el arma más afilada es su ingenio.

Para Windows® 95 CD-ROM



www.lucasarts.com



Microbyte S.A. Paz Soldán 4975 - 1427 - Bs.As. - Tel.: 553-7666 - Fax: 553-9444 - Servicio de atención al Usuario: 553-7666 - e-mail: soporte@microbyte.com.ar

Diablo II

La segunda parte de uno de los juegos más adictivos de los últimos tiempos

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *RPG*
- **COMPAÑIA:** *Blizzard North*
- **DISTRIBUYE:** *Blizzard*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Shareware: No está disponible.
  Completa: Fines del 98
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.blizzard.com

En un 1997 recién nacido, los adictos a los juegos de PC nos encontramos con una perlita que aun hoy resulta difícil de olvidar: DIABLO. Con más de un millón de unidades vendidas en todo el mundo y con premios otorgados por doquier, Blizzard North se encuentra trabajando en la secuela de uno de los juegos más adictivos y polémicos de los últimos tiempos.

Adictivo por la efectiva mezcla de acción y aventura que se desarrollaba a lo largo de diferentes niveles decorados de forma exquisitamente macabra y misiones que ofrecían un cóctel explosivo de entretenimiento que se potenciaba aun más en modo Multiplayer. Polémico por la disyuntiva que presentaba en los fanáticos de los juegos de rol al criticar a Diablo por la falta de personajes para interactuar controlados por la computadora y la lejana representación de lo que seria un juego de rol con todas las letras, por lo escaso de su complejidad y el énfasis puesto en la acción (llegando a denominarlo "Gauntlet isométrico"). Pero pese a las quejas de algunos, la mayoría le dio su aprobación definitiva.

BattleNet el servicio para jugar de manera gratuita en Internet y mantenido por la propia Blizzard, con soporte para el Diablo y el próximo Starcraft (ver preview en este mismo número) demostró ser tan bueno que inclusive desde Argentina se puede jugar perfectamente a una velocidad por demás aceptable. Quizás el único punto flojo de BattleNet y el Diablo sea las fallas en la seguridad del juego que permitieron que tramposos de todo el mundo, valiéndose de artimañas como energía infinita, se divirtieran asesinando a inocentes jugadores.

Diabólico retorno

Ninguno de los personajes principales regresa para esta nueva aventura, incluso el paradero del mismísimo Diablo es desconocido. Luego de que el héroe sucumbiera ante el poder de las fuerzas del mal en el final de la primera parte, Diablo es nuevamente libre y se encuentra en algún lugar desconocido, reuniendo un ejército pero no para conquistar una ciudad, sino el mundo entero.

En Diablo II no existen Rogues, Warriors o Sorcerers. El Diablo y sus secuaces son más poderosos que nunca y estos personajes no se encuentran a la altura de las circunstancias. Blizzard ha creado entonces cinco nuevas clases, por ejemplo una de ellas la Amazona que es una mezcla de Rogue y Warrior, con poder superior de ataque tanto en cuerpo a cuerpo como a distancia, y sus ataques principales se basan en el uso de la lanza o del arco. Cada personaje podrá ir optando entre cinco habilidades diferentes. Lo más interesante es que existen más de cinco habilidades y por ende ningún personaje puede abarcar el conocimiento de todas, pudiendo crear varios estilos de personajes mientras juguemos según nuestras inclinaciones.



El campo de visión será más amplio, dándole al jugador la posibilidad de ver a los enemigos con anterioridad.

La nueva historia se desarrolla a través de cuatro actos, cada uno con una ciudad principal y sus mazmorras. A medida que avanzamos se irá develando más información acerca del paradero de Diablo y sus maléficos planes, que incluyen la liberación de sus dos hermanos, Baal y Mephisto (los tres forman el triunvirato conocido como "Prime Evils"). Como héroe de la historia, deberás perseguir a este siniestro personaje a través de pueblos y catacumbas para impedir que cumpla su cometido.

Comenzando por las montañas y en el monasterio de las "Sisters of the Sightless Eye" (como recordaran los usuarios de la primera parte el Rogue pertenecía a este monasterio), ahora tomado por las fuerzas del mal. En él nos enfrentaremos a Andariel, un demonio del infierno dispuesto a ganarse la simpatía de Diablo reclutando a los integrantes del monasterio a sus oscuras filas del mal.

Andariel pronto cumple su cometido salvo por un pequeño grupo de rebeldes que se establece en las afueras del monasterio, conformando lo que sería el primer poblado de Diablo II. Una vez eliminado el mal del monasterio y haber liberado a los integrantes del mismo, podremos seguir



La gente de Blizzard North no es improvisada, sino que planean de antemano y con un nivel de detalle espectacular cada uno de los enemigos que participarán de esta nueva aventura.

nuestro camino hacia el este donde continúa nuestra aventura...

Juego de Rol ¿o no?

Diablo mostraba una falencia muy grande para los amantes de los juegos de Rol: Los personajes interactivos estaban "clavados" al piso, y cuando te daban un objeto, éste aparecía tirado en el piso, lo que hacia todavía más básica la interacción. Además no había acción de fondo ni sonidos ambientales. El juego no presentaba una gran diferencia al jugarlo con cualquiera de los tres personajes.

Aunque no es intención de Blizzard modificar demasiado la jugabilidad en esta segunda parte, lo es mejorar estos aspectos que afectan al Rol.

1: Haciendo las ciudades más activas.

2: Integrando a los personajes controlados por la computadora con las misiones y la historia.

3: Creando un estilo bien definido para cada uno de los cinco protagonistas.

Para el primer cometido, Blizzard planifica crear animaciones para los distintos tipos de decorados, como el agua que fluirá por los arroyos o con personajes que se desplazarán por los escenarios, siguiendo su propia rutina. Desgraciadamente no será posible ingresar a las casas de los habitantes de las ciudades, pero estos sí pueden, en casos determinados, ausentarse por unos momentos. Estos personajes también tendrán un papel más interesante en la aventura y no sólo deberemos recurrir a ellos para conseguir energía o armas. Algunos nos enseñarán nuevas técnicas de lucha o nuevos hechizos (supuestamente como gratificación por cumplir ciertas misiones), a la vez que serán más útiles al brindarnos información sobre la historia.

Sin embargo lo más ambicioso e interesante será la posibilidad de contratar personajes controlados por la computadora para que se unan en nuestra lucha. Estos no te acompañarán durante todo el juego, pero sí al menos durante una parte del acto en que se nos unieron.

Unicamente podremos contratar o tener unido a sólo uno por vez y por más que estén bajo nuestras órdenes éstos tienen su propia personalidad y agenda. No los podremos controlar pero pelearán con nosotros. Algunos se unirán por dinero, otros por el hecho de haber completado una misión. La gente de Blizzard está tomando un especial cuidado en el comportamiento de estos caracteres, para que no exista la posibilidad de que se unan a nosotros personajes que impidan el desarrollo de la misión que estemos realizando en el momento.

Finalmente, aunque Diablo II será un juego completamente nuevo, en este momento Deckard Cain y Wirt (de la primera parte) ya tienen una aparición especial.

Las misiones

Al igual que Diablo, además de la trama principal se nos van encomendando misiones que al cumplirlas nos beneficiarán de varias maneras. Se nos unirán nuevos personajes y estos nos enseñarán nuevas técnicas de lucha o nos develarán más información sobre la trama principal.

Al ser cuatro los pueblos en esta ocasión, podrás esperar una cantidad mayor de misiones. Estas no cambiarán dependiendo de la clase de personaje que controlemos, pero sí serán encomendadas al azar. Todas las misiones estarán disponibles tanto en el modo para un jugador como para Multiplayer. Algunas tendrán que ver con la búsqueda de un tesoro o persona escondida y otras tendrán que ver directamente con la historia.



Los enemigos de esta segunda parte serán nuevos, salvo cinco o seis del Diablo 1 que volverán a complicarnos la vida.

El nuevo engine

Pese a que se habló en un primer momento de un engine 3D, finalmente se optó por rehacer el anterior. O sea la perspectiva permanece intacta, pero los personajes están mucho más claros y detallados. Los efectos de luces y sombras serán aún más realistas. Como recordarán las paredes y las puertas eran apenas más altas que los personajes, en esta ocasión todo tendrá la dimensión que corresponde. También se implementará un efecto de transparencia en tiempo real (no dithering) cuando veamos a nuestro personaje caminar por detrás de una pared. En el aspecto del combate, los personajes y nosotros sólo veremos lo que tenemos ante nuestros ojos, no pudiendo ver a los enemigos detrás de las puertas antes de abrirlas. Se incluirán en las mazmorras más objetos que se pueden romper (incluso ventanas) y se colocarán más trampas, además de la opción "correr" pedida a gritos por cientos de usuarios.

La larga espera

Blizzard se prepara para lo que promete ser el acontecimiento del año: Diablo 2 una secuela con nuevos personajes, hechizos, monstruos y niveles pero que no será un mero lifting del anterior. Los diseñadores prometen que cada uno de los cuatro pueblos tendrá la magnitud del juego anterior, por lo que en esta ocasión la diversión se verá multiplicada.

La nueva aventura de Lara Croft explota en nuestras pantallas

TOMB RAIDER II

Vuelve nuestra heroína favorita, Lara Croft ahora en la búsqueda de la daga de Xian, a la que las leyendas le atribuyen el poder de darle a quien se la clave en su corazón la fuerza de un dragón.

En esta nueva aventura además de la posibilidad de utilizar una lancha con motor fuera de borda y una moto de nieve, nos tendremos que enfrentar a un número de enemigos mucho mayor que en la primera parte (sobre todo humanos) y un nivel de dificultad realmente alto, en el que deberemos emplear todos los movimientos de Lara de la primera parte y los nuevos incorporados en esta secuela para poder superarlos.

Amada por muchos y odiada por pocos, Lara Croft se volvió de un día para el otro en una heroína que llegó para cambiar un tanto la historia de los juegos en general, pero sobre todo los realizados en 3D. Aunque radicalmente diferentes e imposible de compararlos entre sí, Tomb Raider y Quake se encaramaron como los paradigmas en juegos de última tecnología, Quake explorando la parte de reflejos y acción visceral y Tomb Raider poniendo más énfasis en la exploración y los puzzles, con pocos enemigos que generalmente pertenecían al reino animal, pero los dos juegos fueron excelentes.

Este dúo fue también el primero en utilizar con profundidad las placas basadas en el chip 3Dfx, lo que apuntaló sus ventas e hicieron superar ampliamente el millón de unidades vendidas en ambos casos.

El poder de convocatoria de Lara Croft hizo temblar a los dos gigantes del mercado, GT Interactive y Electronic Arts, copando las tapas de las revistas en todo el mundo y no solamente las de computación, incluso varios meses en el mismo año. Este impacto colocó en las grandes ligas a la recién iniciada Eidos Interactive.

Core no sólo se dedicó durante este primer año de éxito a concebir la segunda parte del juego –motivo principal de esta nota– sino que amplió sus horizontes al incluír a su chica de oro en los conciertos del Pop Mart Tour de U2 y firmando un contrato con un gran estudio de Hollywood para llevar a Lara Croft a la pantalla grande, con Elizabeth Hurley, la novia de Hugh Grant como protagonista.



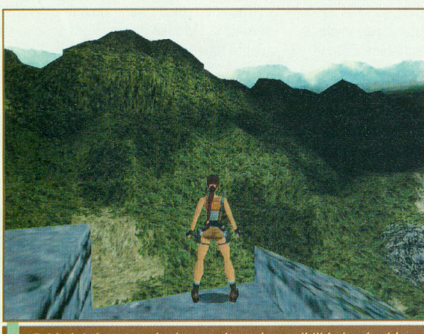
En casos como este lo mejor sera saltar de la lancha en movimiento para evadir los disparos de nuestros enemigos.

Como se pudo vislumbrar en la preview y en el producto terminado, la gente de Core no quiso correr el riesgo de defraudar a los fanáticos cambiando el sistema de juego.

En un principio a esta segunda parte le falta el impacto que uno recibía al contemplar por primera vez el Tomb Raider, los gráficos son similares y aún con el nuevo peinado de Lara no nos terminaba de convencer de que era una segunda parte y no un disco de datos. Pero bastaron unos diez minutos para darnos cuenta de que Core había concebido un juego que sería muy difícil de olvidar...

La historia

La introducción del juego nos muestra una batalla en la ancestral China, en la que un grupo de monjes guerreros combate en clara desventaja contra un emperador y su ejército. El emperador, transformado en un gigantesco e impresionante dragón, gracias a los poderes de la daga de Xian, más su numeroso ejército, posee una clara ventaja sobre los monjes. Pero algo sale mal y los monjes vencen la difícil batalla.



¡Cuidado! si caemos desde esta altura, las posibilidades de vida de Lara se reducirán a un 0 %.

Tras conseguir la daga, la encierran en un templo por lo que se supone será toda la eternidad. Al comienzo de la aventura se ve a Lara descender por una larga cuerda hacia la muralla china, pero el motivo por el que nos encontramos allí no es explicado jamás. Los jugadores deberemos asumir que Lara, como buena buscadora de reliquias y tesoros, no puede quedarse atrás y ser la primera en recuperarla. Desgraciadamente las secuencias que explican la historia en los niveles subsiguientes están pobremente ejecutados y no la cuentan con criterio.

Como causa de estos problemas argumentales y el diálogo a veces incomprensible, el juego falla en mantener ese estado de tensión dramático que tan bien llevaba la primera parte.

Yo soy uno de los principales defensores de los arcades en donde un buen argumento ayuda enormemente a que nos enganchemos mejor y más en este caso, en que Lara por el espíritu aventurero que representa, requiere una narrativa más sólida.

Afortunadamente la falta de una historia coherente se pierde en el punto en que nos internamos en los primeros niveles del Tomb Raider II. Desde un comienzo nos encontramos como en casa ya que el primer nivel nos encuentra, saltando, nadando, disparando y corriendo en un mapa muy simple como para que nos vayamos acostumbrando.

A medida que el juego progresa, sin embargo, los niveles crecen en espectro, aplastando a los del original. Esta secuela ofrece una increíble variedad en decorados, incluyendo una Venecia de estos días, un barco de línea hundido y unas esplendorosas montañas en el Tibet (quizás los diseñadores se entusiasmaron demasiado con las escenas submarinas, estirándolas a cinco niveles completos que se vuelven, a lo último, bastante repetitivos). El diseño de los niveles es uniforme y genial, requiriendo de los jugadores la implentación de las habilidades aprendidas en la primera parte, y forzándolos a aprender los nuevos movimientos. Mi episodio favorito es The Deck, un nivel inmenso que en un primer momento desorienta, pero que al comenzar a explorarlo con profundi-

dad demuestra un increíble logro en fluidez de diseño. La impresionante arquitectura del mismo, da pie a algunas de las escenas más impresionantes generadas por computadora, incluyendo la increíblemente surrealista isla flotante.

Los niveles están poblados por enemigos que racionalmente puedan existir en el mismo. Nos enfrentaremos a fieros guardias de gruesa musculatura y sus fieles canes mientras recorremos Venecia, o tigres y monjes armados con espadas que cortan el aire en el Tibet. Las zonas secretas –hay 3 en cada nivel– son realmente difíciles de localizar y en cada una de ellas hay un pequeño ídolo con forma de dragón que deberemos recoger para completarlas.

Con su perspectiva en tercera dimensión el juego básicamente se centra permanentemente en Lara. Esto lo hace más envolvente que los invisibles héroes que pueblan los más populares arcades 3D del mercado. Evidentemente al ver a Lara ejecutar cada comando que le indicamos estimula aún más la sensación de aventura y el hecho de, literalmete, verla caer y sentir romper sus huesos al final de un acantilado, nos hace pensar dos veces cada movimiento a realizar.

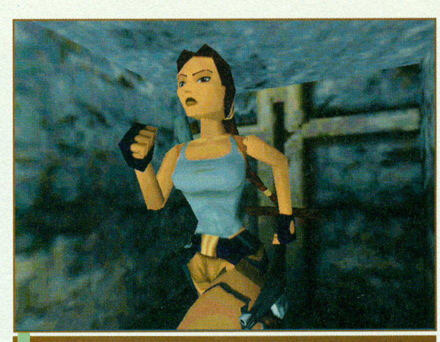


En el medio de la aventura deberemos introducirnos en las profundidades del océano.

Evidentemente el diseño de la protagonista es, en este caso lo más importante para la inmersión.

Core ha aumentado notablemente la cantidad de polígonos de los que se compone nuestro personaje, lo que la hace desplazarse con un realismo mayor. Y también está, por supuesto, la colita de caballo que le agregaron a su peinado, un toque sutil y que le da una vista completamente diferente al personaje. Esta se mueve naturalmente mientras nos desplazamos y flota en el agua, animada a la perfección.

Sin embargo el mayor cambio de Lara es en el vestuario. Mientras que en la primera parte sólo contaba con una muda de ropa durante todo el juego, en este caso se cambia tres veces según las circunstancias que deba enfrentar. En los niveles subacuáticos vestirá un traje de neoprene adherido a su cuerpo, y en los niveles del Tibet, Lara opta por una cálida campera. Los dise-ñadores han hecho más que crear un modelo poligonal fijo de Lara, cada uno de los refinamientos puestos en él han sido utilizados para que el personaje se desplace mejor por los decorados. Lara ahora posee la ventaja de escalar ciertos tipos de muros o romper ventanas con su propio cuerpo o con un arma y luego atravesarlas. Estos no son sólo cambios caprichosos, sino que han sido complementados para ser utilizados acordemente en los niveles del juego.



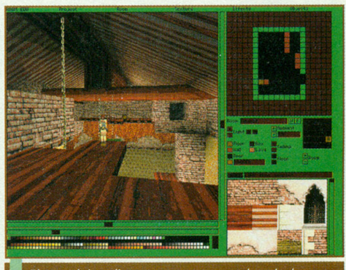
En esta ocasión Lara está modelada de forma más realista y sus curvas se destacan mucho más, para placer de sus fans.

Cuando veíamos a Lara atravesar las montañas a bordo de su moto, en las secuencias no interactivas de la primera parte, más de uno habra pensado en lo interesante que sería poder controlarla nosotros. Core ha cumplido en parte ese sueño al poner a nuestra disposición dos vehículos para que Lara maneje en esta nueva aventura. Y la verdad es que no podían estar mejor implementados, en Venecia contaremos con la posibilidad de conducir una lancha con motor fuera de borda, realizando secuencias espectaculares al mejor estilo Indiana Jones o James Bond en Vivir y Dejar Morir. Y en el Tibet conduciremos un Snowmobile a traves de montañas o saltando acantilados. La inclusión de estos vehículos no radica en el cambio ni de perspectiva ni de jugabilidad. Los diseñadores nos dieron rienda suelta para que intentemos prácticamente lo que se nos ocurra a bordo de estos vehículos, lo que es realmente de agradecer.

Desdichadamente un area crítica que costará controlar a pleno, es el sistema (igual al de la primera parte) de la punteria automática. En un principio parece lógico que en este juego basado en la exploración no nos compliquen demasiado con el tema de la punteria, pero éste tiene un gran defecto, cuando nos encontramos ante varios enemigos Lara apunta por defecto al que tiene delante y no dejará de hacerlo hasta que dejemos de disparar, no de matarlo. Por lo que una vez que el enemigo muera Lara le seguirá disparando y disparando hasta que reaccionemos y soltemos el botón de disparo. Estos segundos permiten a los enemigos cada vez acercarse más a Lara, por lo que se complica un poco la situación.

En adición hay veces que el sistema falla y por más que tengamos a un enemigo en la mira completamente, Lara no le apunta, por lo que deberemos cambiar de posición rápidamente hasta que reaccione.

Tomando como referencia que en esta secuela la cantidad de enemigos es ampliamente superior a la primera, deberás acos-



El complejo editor con que se crean los niveles, desgraciadamente no está disponible.


Como en las películas de acción, las acrobacias que podemos hacer con los vehículos son sorprendentes.

tumbrarte rápidamente a todos estos yeites o vislumbro un futuro plagado de Load Game/Save Game para ti, querido usuario.

Lo lamentable de este pequeño problema es que nos abstrae de la inmersión en que nos sumerje el resto de los elementos que componen Tomb Raider II.

Entre las armas nuevas encontramos el arpón que es muy débil, por lo que convendrá en la mayoría de los casos salir del agua (si es posible y eliminar a los enemigos desde fuera). El otro es el lanza granadas, al que realmente no le encontré demasiada utilidad ya que el resto de las armas cumplen a la perfección la tarea de eliminar a los enemigos.

Los gráficos

Esta es una categoría realmente difícil de evaluar. Por un lado, este juego incorpora algunos de los escenarios mejor recreados en la historia de los juegos para PC. Con aceleración 3D cada una de estas escenas mejoran considerablemente, con una pixelación imperceptible y 30 cuadros por segundo permanentes aún en lugares realmente grandes. El arte y las texturas son variadas y complementan de forma excelente estos ambientes.

Por otro lado, el engine de los gráficos no es tan robusto o estable como los de otros juegos, ya en el mercado. Esta secuela presenta ciertos defectos que no aparecían en su primera parte, incluyendo texturas que se quiebran, mala alineación de las mismas en algunos sectores y una extraña tendencia de hacer desaparecer a los personajes tras las paredes. En algunos lugares el problema es superior, (por ejemplo en el techo de la librería en la guarida del mago) y recorrer la Opera sin tener un gran dolor de cabeza al tratar de establecer la correcta locali-zación de la escalera y peldaños es una verdadera hazaña. Otro detalle a favor es la inclusión de iluminación en tiempo real lo que logra una ambientación muy superior sobre la primera parte.

La interface

Tomb Raider era un juego para DOS, los programadores han optado en esta ocasión por Windows 95. Todo se instala automáticamente y sin dificultad alguna. La interface del juego en sí es idéntica a la del anterior, salvo que podemos acceder a cambiar de armas rápidamente mediante teclas predefinidas para estos menes-teres. Uno de los mayores logros de Tomb Raider es la facilidad con que el jugador se desenvuelve en terrenos tan complicados como los que conforman las dos partes de este juego y esto se logra gracias a la intuitiva interface de la que está provisto. Aún con nuevos movimientos las teclas continúan siendo las mismas. El engine es eficiente salvo en ocasiones en que Lara desaparece virtualmente de la pantalla tapada por alguna pared u objeto, por lo que deberemos "adivinar" su situación. La posibilidad de setear un nivel de dificultad hubiera sido de agradecer, dada la enorme cantidad de enemigos que pululan por los niveles.


Una de las mejoras más notables de esta segunda parte es la posibilidad de manejar dos vehículos.

La música y los sonidos

Los efectos de sonido cumplen básicamente la función de informar a los jugadores del peligro inminente al que nos enfrentaremos. Las armas poseen un sonido adecuado, y los sonidos de los pasos de Lara concuerdan con el tipo de suelo que esté pisando. Así como el sonido al lanzarnos al agua o el suspiro de Lara al emerger a la superficie. Sólo se extraña la voz de la primera Lara (se ve que para participar de la secuela pedia demasiado dinero), aunque la nueva no este tan mal. Los diálogos de las escenas intermedias son inentendibles por el denso acento extranjero que se le aplicó a cada personaje.


Lara recorre nuevos escenarios, esta vez alrededor del mundo, como en este caso en Venecia.

En resumen

Tomb Raider II, es un excelente juego, con un diseño impecable en los niveles y en los personajes. Los pocos defectos que posee no interfieren en lo que es uno de los juegos mas divertidos e interesantes que han pasado por nuestras manos en muchísimos meses. Lara sigue firme en su posición de excelente protagonista y seguramente la veamos con el correr de los años participando de muchas aventuras de las que me temo, queridos lectores, será muy difícil que nos abstengamos de jugar.

reviews

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA




LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME. ¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la puntuación máxima que recibe un juego, y que significa que está, según nuestro criterio, dentro de los clásicos de la PC.


p.33
Myth: The Fallen Lords


p.38
Incubation


p.50
Wing Commander Prophecy

¿COMO ES EL SISTEMA DE PROMEDIOS DE XTREME PC?

100% al 90% - CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% - EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% - MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aun así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% - BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% - REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% - MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% - MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

Ficha Técnica
Compañía / Distribuidor: Activision
Internet: www.activision.com
Requerimientos Mínimos: Windows 95, Pentium 60, 16 MB RAM, CD-ROM 2x, Gráficos SVGA.

Dark Reign

Activision consigue una vez más modificar los parámetros establecidos de un género

Por Mauricio Urbides

Con la avalancha de juegos de estrategia en tiempo real, los nuevos exponentes tienen que ser algo más que un clon de un éxito para llamar la atención. Dark Reign debe ser sin duda uno de los que más dio que hablar previamente a su lanzamiento. Esto no es malo, al contrario, pero cuando las expectativas son tan altas, es un factor que se vuelve en contra del mismo juego. Pero una cosa es segura, si te interesan los juegos de EETR, seguramente ya habrás oído de Dark Reign.

Desde un primer momento, el juego ya nos permite comprobar su simple interface. Los menúes y unidades explican por sí mismos sus funciones. En caso de necesitar más ayuda, podemos acudir a las misiones de aprendizaje que el juego nos brinda y explica en detalle todos sus aspectos. Al ser la mecánica de juego, la clásica de este tipo de programa, será como jugar a cualquier otro que ya tengamos, además lo intuitivo y sencillo de la interface, hará que entendamos enseguida el control del sistema.

El argumento

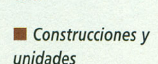
Dos bandos se enfrentan por el control militar del planeta tierra (esto realmente no es ninguna novedad). Para conseguir este objetivo, hacen uso de ejércitos creados a partir de dos recursos: agua (un bien escaso en la era futurista en que se ambienta el juego) que se vende por fuertes sumas de dinero y el elemento 115, que funciona como fuente de energía para construcciones y vehículos. Cabe destacar el manual –muy completo por cierto– con detalles de todas las unidades, estructuras y argumento a lo largo de 130 páginas a todo color.



El menú de opciones permite desplazarnos con facilidad por todas las variantes que el juego posee.



Al mando de los Freedom Guard o de los Imperium deberemos competir por el elemento más preciado en el futuro: el agua.



Construcciones y unidades

Los edificios de los dos bandos (Freedom Guard e Imperium) que compiten, son prácticamente idénticos, y a su vez, responden a unas pautas de desarrollo comunes a juegos similares. Así entre ellos hay un cuartel general, una planta de procesamiento de recursos, un centro de entrenamiento de los distintos tipos de soldados, y una fábrica en la que produciremos vehículos de combate y de recolección de materias primas, además de las conocidas torres de defensa.

El cuartel general regula el número de unidades de las que podemos disponer simultáneamente, si excedemos ese número, el rendimiento y la funcionalidad de las tropas disminuirá, con lo que estaremos obligados a mejorar el nivel de nuestro cuartel general o perderemos tropas rápidamente.

Las unidades son el aspecto de los juegos en tiempo real que más diferencian a uno de los otros. Siempre existen unidades básicas de infantería, aéreas, de transporte, de defensa fija y vehículos ligeros para exploración de la superficie, pero poco potentes, y otros un poco más lentos, pero más destructivos y resistentes. Dark Reign, repite algunos de estos parámetros, ya vistos en Command & Conquer, como el espía o el saboteador, pero incorpora otras nuevas como el francotirador o el explorador o lo más interesante de todo, las estructuras no se construyen porque sí sobre el suelo sino que contamos en el inicio de la misión con dos o tres Construction Rigs. Estas son como una especie de fábrica ambulante que construye sobre sí misma la edificación de nuestra elección. Obviamente una vez asignada la edificación perdemos este Construction Rig y deberemos fabricar más.

Algunas de nuestras tropas se pueden camuflar en unidades enemigas e inclusive convertirse en meros decorados, como rocas y árboles para pasar completamente inadvertidos y sorprender al enemigo.

Cada una de las unidades con capacidad de camuflaje tiene sus propias características que deberemos aprender a exprimir al máximo. Por ejemplo podemos utilizar a un saboteador camuflado como una unidad enemiga para entrar a la base y robar los planos de una unidad o estructura, si logramos llevarlo nuevamente a nuestra base podremos empezar a utilizar los planos para construir nosotros ese tipo de estructura.

El tanque Tachyon tiene un hermoso dispositivo de autodestrucción interno que



Tanto las estructuras como algunas unidades poseen un sistema de autodestrucción.

causará un daño severo a todas las unidades a su alrededor, en el momento de la explosión (eso sí tratemos de que sean enemigas). También hay unidades de construcción que podemos desarmar, evacuar y armarlas nuevamente en sitios más tranquilos.

Otras unidades significativas son las contaminadoras de agua, las secuestradoras, que se apoderan de una unidad enemiga, luego le colocan una bomba en la espalda y la lanzan contras los enemigos, y las recolectoras, que se encargan de conseguir agua y el elemento 115.

Las únicas órdenes que les podremos dar a nuestras tropas son las de moverse o atacar, lo que no es nada nuevo, pero lo que es innovador es la forma de hacerlo. Podremos indicarles la ruta que deben tomar, determinada a partir de uno puntos fijos que marcaremos en el mapa. También, se puede fijarles valores a las unidades como distancia de persecución, la tolerancia al daño y la independencia de las mismas.

El editor

Incorporado en el juego viene un poderoso editor de niveles que permite extender la jugabilidad de Dark Reign mucho más allá de sus 12 misiones. Podemos aplicar los mapas creados a juegos Multiplayer o Skirmish –que como muchos sabrán es un simulador de Multiplayer– para poder testear nuestras creaciones.
En el editor disponemos de todas las texturas, unidades, construcciones, rocas, montañas y árboles que se encuentran en las misiones del juego.



La inteligencia artificial de la máquina utiliza estrategias variadas como cortarnos los suministros, o atacar nuestra base.

Los gráficos

Al existir distintas alturas, las unidades pueden ocultarse y disparar con ventaja desde una elevación, así como ver modificado su ritmo de marcha. Asociada a esta cualidad, está también la de la línea de visión que poseen las unidades, dependiendo de su posición, y por supuesto, características que les permite detectar a los enemigos. Cada tipo de terreno afecta o impide a determinadas unidades que pasen sobre él, así sólo las unidades de infantería pueden pasar por el barro y los vehículos pueden tener problemas en cuanto el terreno se vuelve inestable a causa de las explosiones, que no serán pocas.



Este es el editor de niveles, como podrás comprobar es una interface gráfica que permite editar y generar nuestras propias creaciones.

El sonido

El sonido esta a la par de la competencia con las unidades hablándonos claramente al seleccionarlas, las explosiones son decentes, así como los sonidos de las armas al dispararse. La música es excelente –como casi todas las bandas de sonido de los juegos de Activision– y eleva nuestra adrenalina hasta límites insospechados. Casi 30 minutos de música digital repartidas en 8 temas se encargaran de que no te aburras fácilmente.

La inteligencia artificial

La inteligencia artificial en general es bastante buena –aunque no se puede comparar jugar con un humano– ésta se comporta de formas alternativas para que no podamos predecir del todo sus actitudes. Algunas veces opta por rodearnos y corta nuestra forma de recolectar recursos, otras veces opta por buscar fallas en la defensa e infiltra la base.

Nota: Por un error en el juego los que posean la versión 1.0 de Dark Reign deben saber que los niveles de dificultad están mal implementados y son realmente de esta manera: Easy=Medium, Medium=Hard y Hard=Easy esto sé vera reparado en un Patch de próxima aparición.

En resumen

Dark Reign es un sólido exponente de EETR. Sin duda creado sobre los cimientos de los grandes sucesos de este género. Uno de los aspectos sobresalientes de DR es su rejugabilidad. Una vez que hayas completado las misiones de los dos bandos, el editor, los diferentes modos Multiplayer y las misiones que ya están por salir a la venta –se calcula que entre Febrero y Marzo–, más la cantidad de mapas realizados por usuarios y disponibles a través de Internet, alargan la vida del juego en grandes proporciones.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

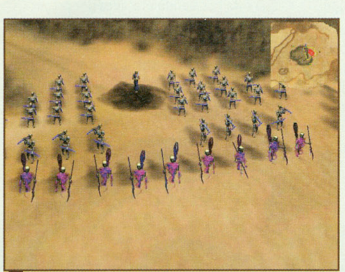
QUE TIENE: Un nuevo juego de estrategia avalado por la sabiduría de uno de los diseñadores originales del Warcraft 2.
LO QUE SI: El editor de misiones, muy completo y sencillo. La inteligencia artificial. Los gráficos cumplen decentemente su cometido. La interface. La jugabilidad. La música es sencillamente espectacular.
LO QUE NO: El argumento. Las animaciones son buenas, pero no espectaculares.

89%

Myth: The Fallen Lords



El primer juego de estrategia de combate en tiempo real con un poderoso engine 3D


El ejército enemigo se vale de distintas formaciones para mejorar su performance en combate.

Con la cantidad de títulos de estrategia en tiempo real que ha invadido el mercado durante este último año, es reconfortante ver que la empresa Bungie nos ofrece un juego tan novedoso.
Myth: The Fallen Lords, lleva a la estrategia en tiempo real a un límite nunca visto antes, gracias a que está orientado exclusivamente al combate (a diferencia de otros juegos, no hay que desarrollar ninguna clase de recursos, ni crear estructuras, ni unidades) y a su novedoso engine 3D, que permite cambiar el punto de vista de la cámara durante los combates.

Quienes disfruten de este estilo de juegos, no sólo encontrarán un buen producto con el que entretenerse durante bastante tiempo, sino que experimentarán el combate en tiempo real de una manera completamente novedosa.

La historia

Todo comenzó hace mucho tiempo, con la aproximación de un gigantesco cometa a la fantástica tierra donde se desarrolla este juego.
Un ejército maldito de monstruos, comandados por diabólicos generales conocidos como Los Señores Caídos, sometió a las fuerzas de la luz, reinantes hasta el momento, arrasando a su paso con todas las formas de vida, sembrando caos y destrucción.
Los pequeños grupos sobrevivientes, se organizaron para ofrecer resistencia. Muchos héroes fueron forjados con sangre y fuego durante las batallas... y sus nombres jamás serán olvidados.
Esta es la historia que nos narra la introducción de Myth:TFL. A medida que transcurran las misiones, mediante relatos e introducciones animadas, se nos irá poniendo al tanto de cómo se va desarrollando la guerra, haciendo hincapié en los heroicos y desesperados logros de la resistencia, que nosotros mismos dirigiremos.

Las unidades

Ejército de la Luz

Warriors: Representan la infantería de nuestro ejército, poseen fuerte armamento y están protegidos por una gruesa armadura, lo que los convierte en los más calificados para el combate directo, cuerpo a cuerpo.

Journeymen: A pesar de su frágil apariencia, pueden destrozar los huesos de un enemigo con un golpe de su pala. El principal poder de este personaje consiste en su sabiduría y habilidad para curar las unidades heridas.

fir'Bolg: Los seres de esta raza tienen la característica de ser excelentes arqueros, aunque no se puede contar con ellos para el combate cuerpo a cuerpo. Una emboscada a un ejército enemigo puede tener resultados desbastadores.

Berserks: Sin escudos, sin miedo. Viven solamente para acabar con las fuerzas de la oscuridad, y nada les da más placer que lucirse en el campo de batalla. Son las unidades más veloces.

Dwarves: Al igual que los arqueros son más útiles a distancia. Se mueven a muy buena velocidad, y sus cócteles molotov pueden acabar con una formación de monstruos en pocos segundos. También cuentan con la habilidad de manipular cargas explosivas.

Ejército de la Oscuridad

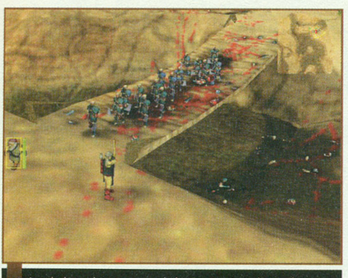
Thralls: Estos muertos vivientes son los más estúpidos y lentos entre todos los enemigos que deberemos enfrentar, pero se mueven en grupos numerosos y sus armas provocan un montón de daño.

Trows: El más imponente de todos nuestros enemigos, su presencia es abrumadora y sus ataques son capaces de dar muerte a golpes a un ejercito entero de Warriors.

Myrmidons: Valiéndose de sus garras y cuchillos, resulta ser un formidable enemigo, además muy veloz.

Ghôls: Es una de las razas más temidas, sobre todo por sus crueles métodos terroríficos de los que se valen. Su arma favorita es la guadaña. Algunos, cuentan historias de cómo destrozaron los brazos de un grupo de arqueros capturados, para que no puedan volver a arrojar una flecha por el resto de sus vidas.


Las escalofriantes escenas de combate riegan el campo de batalla con la sangre de los caídos.


Los desbastadores ataques de los Dwarves pueden acabar con ejércitos enteros.

Soulless: Además de arrojar lanzas a distancia, son bastante diestros en el combate directo. Generalmente acompañan a los Thralls para evitar que sean atacados a distancia.

Los gráficos

Las unidades que comandaremos y los terrenos de los niveles fueron realizados completamente en 3D, pero con una perspectiva muy diferente a las vistas en Total Annihilation.

Una de las principales razones por la cual Myth: The Fallen Lords es superior técnicamente a otros juegos de su estilo, es el poderoso engine con el que cuenta, que permite al jugador, mover, rotar, alejar, y acercar la cámara al punto especificado, consiguiendo de esta manera ver mucho mejor los momentos más escalofriantes de las batallas. Otra buena razón es el soporte del chip 3Dfx.

Los personajes han sido creados tomando en cuenta motivos medievales y fantásticos, y el nivel de detalle de cada uno de los mismos es bastante alto.

Durante las batallas, podemos ver como la sangre mancha los suelos en donde se llevan a cabo, al igual que los cadáveres de los caídos, que recargan el aspecto siniestro que ofrece el producto.

El juego

Si hay una cosa que no cabe duda, es que Myth:TFL ha sido desarrollado para expertos. Desde el primer nivel ofrece un desafío, que sólo quienes tengan experiencia en juegos de estrategia podrán aceptar. En este juego, se puede comprobar mejor que en muchos otros, principios de inteligencia militar, y como si ésto fuera poco, como hemos dicho antes, la acción se lleva a cabo en tiempo real.

Desde el menú principal se puede acceder a un tutorial muy completo, que nos enseña principalmente cómo manejar la interface (indispensable para tener éxito en los combates) y algunos secretos de las principales unidades.

Si consideran que el nivel de dificultad es demasiado alto, no se desilusionen, este juego requiere de cierta práctica para conseguir resultados. De todas maneras, en el menú principal pueden optar por dos graduaciones de niveles más simples hasta acostumbrarse, o por el contrario, cuando se conviertan en expertos, podrán intentarlo nuevamente con dos niveles de dificultad bastante más complejos.

Desde un principio, podemos notar que nuestros ejércitos son considerablemente inferiores en número al enemigo, y les voy anticipando que de tontos no tienen un pelo.


Los Warriors son las unidades más apropiadas para el combate directo cuerpo cuerpo.

¿Cómo conseguir el éxito? Cualquier plan puede dar buenos resultados, pero los ataques desorganizados nos llevarán a una muerte segura.

Cada uno de nuestros soldados tienen un nombre y un rango propio que irá aumentando de acuerdo a la cantidad de enemigos que haya aniquilado. Por ejemplo, un arquero con mayor rango disparará más lejos y con mejor puntería que uno novato, por lo tanto es muy importante cuidar a los veteranos.

Además de las tácticas que se nos ocurran, contamos con diez formaciones diferentes, con las que podremos obtener distintos resultados y mantener el orden durante el caos de las batallas. También podemos ordenar a las tropas que se dispersen, si es que estamos siendo atacados por proyectiles.

El sistema de grabación nos permite guardar un partido cuantas veces queramos, facilitándonos las cosas, además contamos con una opción para ver los niveles jugados desde el principio, de manera que podamos aprender de nuestros propios errores.

Myth: TFL cuenta con opciones para Multiplayer mediante LAN o INTERNET, pero desafortunadamente no soporta otros sistemas como módem o serial. Otra de las desventajas es que no existen campañas para jugarlo del lado del ejército oscuro, pero sin tener en cuenta estos detalles, nos encontramos ante uno de los mejores juegos del año que brilla por su originalidad y jugabilidad, siendo altamente recomendable.


El poderoso engine 3D nos brinda posibilidades nunca vistas en ningún otro juego de estrategia en tiempo real.

El distribuidor responsable en nuestro país es EDUSOFT y la versión que nos ofrece está traducida al castellano.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego de tácticas de combate en tiempo real completamente en 3D
LO QUE SI: Excelente interface y jugabilidad. Gráficos muy detallados. Muy buen tutorial. Inteligencia artificial de las tropas enemigas. Control absoluto sobre nuestras unidades. Variedad de formaciones.
LO QUE NO: Imposibilidad de jugar del lado del ejército oscuro. No soporta juego Multiplayer por Módem o Serial.

93%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Microsoft / Erbe / Hardcopy
Internet: www.microsoft.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, 45 MB en el disco rígido, CD-ROM 4x, Windows '95, Gráficos SVGA, Tajeta de sonido.



Close Combat: A Bridge Too Far

Microsoft te ofrece la posibilidad de modificar la historia, tomando el mando de la famosa operación Market Garden

En el mes de Septiembre de 1944, las fuerzas aliadas planearon un golpe maestro contra los alemanes, la famosa operación Market Garden. La compañía Microsoft basándose en los hechos acontecidos ha lanzado al mercado el pasado mes de Noviembre uno de los mejores juegos de estrategia de todos los tiempos "Close Combat: A Bridge Too Far".

La operación Market Garden

Los cielos de Holanda se llenaron de paracaidistas aliados, con el objetivo de capturar y retener un complejo de puentes situados a lo largo de un pasillo de 90 kilómetros, desde Eindhoven hasta Arnhen, para permitir a las unidades blindadas británicas ingresar a Berlin y finalizar la guerra.

Muchos fueron los factores por lo cual el ambicioso plan del Mariscal de campo Bernard Montgomery fracasara.

Fallas en las comunicaciones, algunos golpes de suerte por parte de la infantería alemana y algunos otros impredecibles (como el hecho de que los planos completos de la operación hayan caídos en manos del ejército alemán) hicieron que las unidades blindadas no pudieran llegar nunca para ayudar a los paracaidistas en Arhem; el puente quedaba demasiado lejos...



Los puntos de colores indican las órdenes a ejecutar, mientras que las líneas corresponden a las trayectorias.

El juego

Lo que este juego nos ofrece principalmente, es la posibilidad de comandar a cualquiera de los dos bandos participantes (Alemanes o Aliados) con un alto y configurable nivel de realismo (los soldados a veces se niegan a obedecer ordenes, o se largan a correr a ciegas por el pánico, aunque este tipo de reacciones pueden anularse en el menu principal), en donde para conseguir el éxito además de estar bien preparados, debemos disponer de un buen conocimiento en estrategia militar. Existen básicamente tres modos de juegos: Battle en donde los combates se llevarán a cabo en el campo seleccionado; Campaign, donde las batallas están interconectadas entre si, por lo tanto dependiendo del desarrollo de determinado combate, se modificarán las posiciones y experiencia de las tropas, y hasta las posibilidades de triunfo en el siguiente encuentro; Campaing, este modo consiste en varios escenarios unidos, que nos permitirán jugar una buena parte de lo que fue Market Garden, o si lo preferimos la operación completa.



Los morteros serán la única esperanza de los ejércitos aliados para detener el avance de los Panzer.

Antes de jugar a cualquiera de los modos mencionados, conviene haber leído el manual de instrucciones en su totalidad y en lo posible realizar el tutorial de Boot Camp (campo de entrenamiento) en donde se nos indicarán los primeros pasos para familiarizarnos con el producto.

Podemos optar entre tres niveles de dificultad diferentes o crear uno a medida según nuestras preferencias.

Otra cosa que se nos permitirá configurar antes de cualquier experiencia, será la velocidad con la que se desarolla la acción.

Un mapa de Holanda con el teatro de operaciones aparecerá en pantalla con zonas marcadas con rectángulos grandes que nos indicarán los diferentes escenarios, y otras con rectángulos más pequeños indicando las batallas.

Las banderas en los campos de batalla indican a quien pertenece determinada área. Para avanzar en cada uno de los enfrentamientos, deberemos planificar como tomar las zonas necesarias para cumplir el



La excelente calidad gráfica nos ofrece una vista increiblemente detallada, como si observaramos los conflictos desde una avioneta.

objetivo asignado.

Lo primera etapa consiste en determinar el terreno en donde colocaremos nuestros ejércitos antes de comenzar cualquier maniobra, luego comenzará el combate...

La interface para manipular nuestras tropas es bastante cómoda, solamente requiere una lectura previa del manual para poder identificar el significado de los colores de cada orden.

Podemos ordenar diferentes acciones, que varían entre modalidades de avance, ocultamiento, defensa y ataque.

De la buena combinación de los elementos empleados dependerá que consigamos triunfar o fracasar en cada una de las batallas.

Cada acción se identifica con un círculo de un color determinado, lo que permite que a simple vista recordemos que es lo último que le habíamos ordenado a cada pelotón.

Es importante tener en cuenta, las capacidades y armamento de las unidades, para planear una estrategia antes de cada combate, ya que durante la acción que se lleva a cabo en tiempo real, la desesperación no nos ayudará para nada.

A medida que se van desarrollando los combates, los cuerpos van quedando desparramados en los campos de batalla. Si por alguna razón nos resulta molesto, tenemos la posibilidad de hacerlos desaparecer.

Para mejor control de las unidades, disponemos de un monitor que nos indica el estado físico y emocional de cada soldado, la función que cumple en el pelotón, y el tipo de armamento con el que cuenta.

Para atacar podemos optar por un sistema de fuego Directo en donde el objetivo es un pelotón especificado, o Indirecto en donde se ataca un área determinada.

El editor de niveles es bastante sencillo de utilizar, permitiéndonos crear nuevas batallas cuando nos hayamos vueltos expertos en las que ofrece el juego.

Los gráficos y el sonido

Los gráficos en SVGA y la ambientación con motivo de la segunda guerra mundial, han sido creados de manera muy prolija.

Dando al jugador la sensación de observar los mapas desde una cámara aérea.



En la parte inferior de la pantalla tenemos el menú para monitorear las acciones de nuestras unidades.

En los diferentes tipos de mapa a escala podemos observar claramente, (a pesar del tamaño pequeño con el que se ha realizado cada elemento) variedad de terrenos, colinas, arboles, edificaciones, etc.

Estos detalles tienen influencia en los combates, ya que permiten que los soldados los usen como refugio, o por el contrario que sean un estorbo e interrumpan las líneas de fuego.

Además de los efectos especiales de las diferentes armas, podemos escuchar algunos otros ruídos de entorno, como murmullos de pájaros, que aumentan la sensación de realismo.

Cada uno de los bandos tiene su propio set de sonidos, (en ingles o alemán) para indicarnos que es lo que está sucediendo.

En resumen

Close Combat: A Bridge too Far tiene muchisimo que ofrecer a quienes disfruten del género de estrategia, principalmente de los Wargames, y también para aquellos que estén interesados en lo sucedido durante la segunda guerra mundial.

Además posee soporte para Multiplayer por módem, Internet o Serial y cuenta con un editor de niveles.



Antes de comenzar las batallas nos presentarán un mapa de Holanda con el teatro de operaciones.

Aunque en nuestro número 2 les habíamos anticipado de que la versión distribuída por Hardcopy estaría doblada al castellano, parece que ha sucedido algún imprevisto ya que el programa está en inglés. Al menos cuenta con un excelente manual, indispensable para aprender a jugar, completamente en nuestro idioma.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

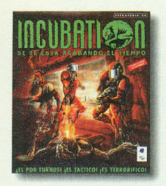
QUE TIENE: Un juego de tácticas y estrategias basado en la operación Market Garden de la segunda guerra mundial.

LO QUE SI: Muy buenos gráficos, sonido y ambientación. Excelente interface. Variedad de unidades. Posibilidad de jugar de ambos bandos. Editor de escenarios. Soporte Multiplayer en Internet.

LO QUE NO: Algunos problemas con la inteligencia artificial que son solucionados con un Patch disponible en el sitio de Microsoft.

89%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *BlueByte / Friendware / Edusoft*
Internet: *www.bluebyte.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, 70 MB en el disco rígido, CD-ROM 2x, Windows 95, Gráficos SVGA.*

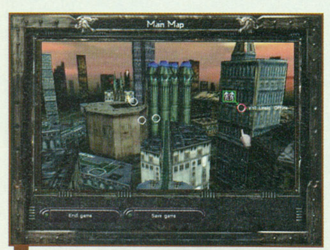


Incubation

Blue Byte nos propone estrategia por turnos para la supervivencia de la especie humana

No importa lo que digan los científicos acerca de virus y mutaciones! ¡Esos asquerosos tienen que ser Aliens! Incubation nos lleva a un distante futuro en el planeta Scayra donde extrañas mutaciones han convertido a unos micro organismos en peligrosísimos mónstruos.

Comandando a un grupo especial de marines espaciales, y haciendo uso de una fantástica tecnología, nuestra tarea será mantenerlos a raya, liberando el planeta del peligro que asecha.



Los círculos en la pantalla nos indincan los lugares a donde podemos enviar a nuestro ejército.

Esto no será nada fácil, con sólo mirar la excelente introducción podremos observar la ferocidad y potencial hostil de nuestros adversarios, que aniquilan sin mayor esfuerzo a un grupo de marines entrenados.

¿Que habrá al final de cada oscuro pasillo? Es un riesgo que debemos correr, tal vez encontremos las municiones que necesitamos para nuestro cañón de plasma o tal vez la muerte en las garras de un Alien.

Conocemos los riesgos, después de todo somos Marines...

El juego

¿Recuerdan la serie X-Com? Incubation está en cierta forma influenciado por aquel fantástico juego: Es estrategico, por turnos y contra extraterrestres ¿Algo más?

¡Sí! Incubation es muchos más, en primer lugar porque la acción se lleva a cabo en 3D, dándole un ángulo de cámara nunca antes visto.

Cuando un Alien entra por una puerta que estaba previamente custodiada por uno de nuestros soldados podemos ver con un acercamiento, como éste le vuela los sesos en una magnifica explosión de sangre.

Por otra parte, la herencia de X-Com es solamente en lo que a combate respecta ya que no es necesario desarrollar armas, ni financiar experimentos, ni nada. La tecnología está disponible desde el primer nivel, sólo que es necesario tener algunos elementos para poder adquirirla.

Comenzaremos con tres soldados: Bratt, el capitán, y los cadetes West y Maxon, luego a medida que transcurra la campaña se nos irán uniendo más soldados o también nos será posible comprarlos. Debido a que producto está completamente en castellano es muy fácil aprender a jugar, y el manual resulta un buen complemento.

En el menú principal podemos optar por los distintos modos de juego que nos brinda este producto, pudiendo clasificarlos en: Campaña, Multiplayer (Lan, serial, Internet), Acción instantánea o Juego por paquetes de correo.

En el primero de los modos se sigue una historia, con animaciones intermedias entre los niveles, mientras que en Acción instantánea se elige un mapa, se compran los soldados y a jugar...

Luego de la animación, nos darán las intrucciones para completar la misión, y unas pequeñas ayudas que nos serán útiles en los primeros partidos para familiarizarnos con la interface.



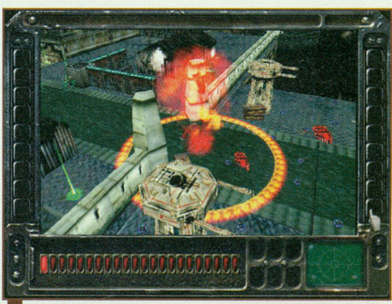
Las municiones de nuestro armamento son limitadas. Por suerte a veces llegan refuerzos aéreos.

Los movimientos son por unidades de tiempo, cada acción como caminar, disparar o usar un objeto las van consumiendo. Cuanda hayamos agotado todas las de un soldado, podremos manipular el siguiente.

Es importante a veces guardar unidades de tiempo, para que los marines puedan defenderse en el turno de los Aliens, tomándolos por sorpresa cuando se acercan para atacarnos.

Las armas tienen diferentes propiedades, y para acceder a las mejores deberemos conseguir los puntos de habilidad y equipamiento necesarios.

Comenzaremos con un cañón de combate ligero, que si bien es suficiente para algunas de las criaturas sería completamente obsoleto para lidiar con algunas otras.



Antes de comenzar la misión debemos indicar en donde queremos posicionar nuestros soldados.



El capitán tendrá un uniforme plateado, si muere será imposible terminar con éxito una misión.

Las armas más eficaces serán el cañón de combate avanzado (cuenta con una bayoneta para la lucha directa cuerpo a cuerpo); rifles estándar; de francotirador y doble (permiten disparar a mayor distancia); metralletas pesadas y rápida; lanzallamas; lanzador de granadas; cañón de plasma (además de ser el de mayor ofensiva puede generar un escudo protector); Laser (mayor precisión y tiene la posibilidad de atontar al enemigo) y por último Destructor Multiobjeto (lanza misiles teledirigidos)

Diferentes equipamientos como Armaduras, Scaners, Jetpacks, Municiones extra, Estimulantes o Telescopio nos serán de gran utilidad.

Con cada alien eliminado por parte de un soldado, se le otorgarán puntos de experiencia, con la acumulación de los mismos se obtienen los puntos de habilidad.

Para conseguir puntos de equipamiento será necesario registrar los contenedores a lo largo de los diferentes niveles.

Al finalizar cada misión un breve informe nos dará las estadísticas de los combates, así como también el ranking de los soldados para saber quienes fueron los más destacados.

El Capitan Bratt tiene la posibilidad de premiar a los marines más heroicos con distintas medallas al valor, que además de quedar muy bien en los uniformes aumentan los puntos de habilidad permitiendo a los beneficiados mejorar su potencial bélico.

Las diferentes razas alien que enfrentaremos serán nueve en total, cada una de las mismas con sus propias cua-lidades y variaciones en la resistencia, velocidad, y capacidad de ataque.



Algunos enemigos sólo podrán ser abatidos si les disparamos a su espalda, debido a sus protecciones.

Los gráficos y el sonido

El engine utilizado es totalmente en 3D, soporta aceleración 3Dfx, y cuenta con varias cámaras seleccionables, para poder ver mejor la acción según las circunstancias.

Cada elemento de Incubation se ve estupendamente bien, aún si se corre sin una placa aceleradora, poniendo a todo el entorno gráfico en la categoría de excelente.

La ambientación futurista podría calificarse de clásica, corredores oscuros, laberintos metálicos, puertas electrónicas, depósitos de provisiones, etc.

El diseño y las animaciones de los monstruos es aterrador, mientras juguemos nos puede pasar que la inesperada aparición de un alien que caiga por encima de nuestras cabezas, nos haga saltar dos metros de nuestra cómoda silla frente a la computadora.

No puedo dejar de decir que los Cy´Coo son demasiado parecidos a los escarabajos gigantescos que escupían lava de la película Invasión, lo mismo sucede con los War´Coo que se parecen al insecto inteligente del final de la misma película... Por otra parte, los Gore´Ther me recuerdan a los Lobsters Man de Terror from the Deep y los uniformes de los Marines a Judge Dredd.

¿Será casualidad? ¡Medio punto menos, por falta de creatividad!

El sistema de gráficos de las secuencias animadas está realizado con el mismo engine usado para el juego, demostrando la potencia con la que cuenta.

Los sonidos son ambientales, de características hipnóticas, si no fuera por la incesante tensión de los niveles correríamos el riego de entrar en trance.

Las voces de los soldados, y efectos especiales de las armas están muy bien realizados, los aullidos de los aliens están bien logrados. Blue Byte ha hecho un excelente trabajo

En resumen

Todo lo que pudimos observar de Incubation nos dejó perplejos, el juego realmente no tiene desperdicio.



Además de los excelentes gráficos, cuenta con muy buenos efectos especiales como estas explosiones de sangre.

Cuenta con buenos gráficos y efectos de sonido, mucha acción y muy buena jugabilidad. Resultando altamente recomendado para todos aquellos que disfrutaron de juegos como los de la serie X-Com, pero en cierta forma buscaban algo con tecnología más actual.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

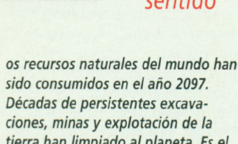
QUE TIENE: El primer juego de estrategias por turnos con Engine 3D.

LO QUE SI: Gráficos y sonido. Animaciones para cada misión. Interface. Jugabilidad. Variedad de armas y objetos. Modo Multiplayer.

LO QUE NO: Poca creatividad en los extraterrestres. Ausencia de editor de niveles. Pulsando la tecla Escape te regresa al menú inicial sin preguntar si se ha grabado el juego.

92%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Psygnosis*
Internet: *www.psygnosis.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 2x, Win 95, 2 MB de espacio en el disco rígido.*



G-Police

El nuevo juego de Psygnosis, revolucionario en más de un sentido

Los recursos naturales del mundo han sido consumidos en el año 2097. Décadas de persistentes excavaciones, minas y explotación de la tierra han limpiado al planeta. Es el tiempo del pánico. Corporaciones de inestimable poder e influencia se unen por el control de los minerales disponibles en el espacio. Las guerras que se sucedieron fueron apocalípticas. Cientos de tropas luchando en hyper-aceleradas naves espaciales, dando sus vidas por unos miserables billetes. Finalmente el conflicto se terminó, y el gobierno corporativo consiguió la supremacía a través de la conquista sin sentimientos.



Podemos visualizar el juego desde varios puntos, pero como siempre la interior es la mejor.

La historia

Las ciudades están rodeadas de oscuridad. Rascacielos se erigen por sobre los residentes, los monumentos dividen a los que lo tienen todo y los que no tienen nada. Las recientemente desmilitarizadas áreas de las ciudades internas son como mínimo, caóticas. Más ciudadanos se convierten en criminales a medida que los minutos pasan. Pandillas de bandidos a bordo de autos aéreos crean el caos entre la aterrorizada población.

Para mantener el orden, el consorcio debe emplear un método cruel para imponer la ley, SU ley. Una nueva fuerza es fundada para cubrir todas las necesidades de las corporaciones y por supuesto, es controlada por la república. Llamados desde todos los confines del sistema solar, los oficiales que la componen están lejos de ser ejemplos brillantes del ser humano. Veteranos de guerra, pilotos mercenarios y policías corruptos han sido unidos para formar una única y brutal extensión de la voluntad gubernamental.

La G-Police ha nacido

En el juego representamos a Jeff Slater, un piloto veterano de guerra que se une a la fuerza de forma encubierta (o eso es lo que él cree) para descubrir lo que le pasó a su hermana, que falleció al estrellar su helicóptero a toda velocidad contra un edificio. El gobierno rotuló el caso como suicidio, y lo que Slater piensa sobre esta versión no podemos imprimirlo en esta revista. Desde su puesto de piloto de helicóptero tratará de investigar el verdadero motivo de la muerte de su hermana.

La historia se desarrolla a través de 35 misiones divididas en 7 campañas. Escenas cinemáticas que amplían el argumento aparecerán entre campañas y entre misiones asistiremos a las indicaciones de la próxima misión a cumplir a cargo de un extraño instructor.

Pero la historia se complica al morir un Wingman, compañero tuyo en circunstancias similares a las de tu hermana, y nuevamente un estricto silencio alrededor del asunto, lo único que podemos hacer es seguir con las misiones para tratar de sacar la información necesaria de otros miembros del escuadrón.

Las misiones son remarcadamente variadas y a veces extremadamente desafiantes. Mientras que gran parte del tiempo lo pasaremos combatiendo contra las formas de maquinarias más extrañas que se te puedan ocurrir, hay misiones en las que deberemos proteger algún objetivo, otras de



Como pueden apreciar, las explosiones de G-Police son como mínimo espectaculares.

búsqueda y destrucción, de bombardeo y muchas otras variantes. Incluso se encuentran en el juego varias misiones ocultas a las que podremos acceder tras cumplir ciertos objetivos secundarios en las misiones.

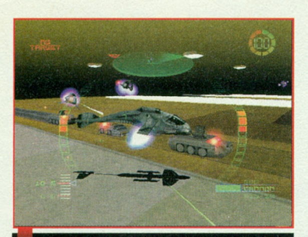
Como ayuda podemos asistir al entrenamiento que nos enseñará todas las tácticas de maniobravilidad y de ataque.

Los gráficos

Psygnosis tiene una conocida reputación por el talento de lo estético aplicado a los diseños de la mayoría de sus productos. G-Police no es la excepción. De hecho, este título posee los gráficos más brillantes en un arcade 3D realizado a la fecha, que sólo se ve ensombrecido por la calidad bastante similar de Wing Commander: Prophecy. Con soporte para casi todas las placas acelerado-



Podemos indicarle a nuestro Wingman un objetivo en particular para ocuparnos de otros menesteres.



Nuestro objetivo principal es averiguar el porque de la muerte de nuestra hermana.

ras del mercado, G-Police incorpora impresionantes efectos de partículas y transparencias, además de hermosas texturas y sofisticado modelamiento de polígonos. De hecho, visualmente el juego es perfecto. Con una acertada y futurista inteface, incluso los menúes de selección son un placer a la vista. Con la ayuda de una placa 3Dfx, se logra una velocidad constante, con efectos especiales literalmente en todos los sectores del juego.

La estructura

Las ciudades están divididas en sectores. Podemos acceder a cada uno de ellos a través de unos túneles con unas luces rojas en su interior. Este aspecto y el utilizado para establecer los límites tanto laterales como hacia arriba por los que nos podemos desplazar, detractan un poco el nivel de realismo que tiene la ciudad recreada en el juego, pero una vez que lo asimilemos pasarán inadvertidos.

Sin embargo quizás la falla más significativa de G-Police es la de no poseer soporte Multiplayer de ningún tipo, un detalle casi imperdonable en un juego de esta calidad. Este error se compensa en parte al ser un juego bastante largo para un sólo jugador y con una cantidad de misiones suficientes para mantenernos ocupados durante bastante tiempo.

G-Police le asigna un extraordinario grado de importancia a nuestros Wingman en las misiones. Podremos por ejemplo indicarles que objetivo atacar para nosotros dedicarnos a otros factores de riesgo. Las naves enemigas usarán para su beneficio los escenarios, evadiendo nuestro ataque. Por supuesto estos atacan casi siempre en grupo y la mejor forma de eliminarlos es tratando de separarlos. Un detalle a tener en cuenta es el tráfico civil que transita por las calles, cuya densidad puede ser configurada según nuestro equipo.

G-Police es uno de los primeros juegos en soportar AGP, agregando detalles extra como videos cinemáticos en los carteles de la calle. El juego fue probado en un P200 MMX con una Monster 3D y una Diamond Viper 330, y aunque el desempeño fue marginalmente mejor con la Viper, G-Police se puede jugar perfectamente con las dos. Para los que no poseen placas aceleradoras, cabe comentar que el juego funciona sin problemas pero se necesita de un equipo realmente potente para correrlo a una cantidad de cuadros por segundo aceptable, como mínimo un Pentium II de 266 MHz.

Los efectos de sonido tienen una gran definición y no se quedan atrás con la calidad general del juego e incluye soporte para QSound y Dolby, los efectos de las armas al dispararse y las explosiones de los vehículos son claras y resonantes. Las voces en las introducciones y durante el juego son correctas y el ruido al transitar con nuestro helicóptero por entre el trafico es sumamente creíble. El único detalle negativo, es que en ciertas ocasiones nos perdemos de oír información importante por estar en medio de un tiroteo y explosiones varias.

La música es fantástica y es muy similar en concepto a la del Wipeout XL, repleta de tracks de música trance que encaja perfectamente con la ambientación futurista del juego.

El control es maravilloso, con una sola queja, no tiene la opción de hacer Strafing de izquierda a derecha (sólo arriba y abajo) aparte de este detalle el control es preciso y hasta soporta los nuevos Joysticks con Force Feedback que admitan el driver del DirectX 5.0. Incluso el problema de configuración de Joystick persistente en la demo ha sido eliminado.

La dificultad

La inteligencia exhibida por los enemigos de G-Police es bastante avanzada en términos de movimientos y maniobravilidad. La mayoría de los enemigos son difíciles de derribar, y aprovecharan cualquier descuido o recoveco para esconderse, para impedirte completar la misión. Los ciudadanos sin embargo no son tan inteligentes, casi siempre circulan por recorridos preestablecidos y generalmente se ponen sin ningún apercibimiento en nuestra línea de tiro. G-Police es un juego difícil, el control del helicóptero es imperativo y las misiones se vuelven cada vez más complicadas a medida que avanzamos en las campañas. Este es un aspecto realmente de agradecer, ya que los juegos hoy en día tienen la tendencia de ser demasiado fáciles y se terminan en muy poco tiempo, este caso es un ejemplo a tener en cuenta.

Desafortunadamente hay algunas misiones en las que parece que tenemos que estar en todos lados al mismo tiempo, lo que complica un poco la situación. En esos casos recordá que siempre contás con los Wingman.

Otro detalle es el tiempo disponible para completar ciertos objetivos, demasiado corto para alcanzarlos tranquilamente.

En resumen

Ofreciéndonos la oportunidad de desenvolvernos en una ciudad futurista que ningún otro juego supo recrear con tanto realismo, y llevándonos a desarrollar peligrosas misiones unidas por una intrigante trama, más el aspecto gráfico que es sencillamente soberbio, con la ayuda de una placa aceleradora y un Joystick (se podría decir que imprescindible para jugarlo) con soporte para Force Feedback, son detalles que conllevan a G-Police a ser uno de los mejores juegos en su estilo en mucho tiempo y uno que les recomendamos a los amantes del género sin miramientos.



En el juego deberemos realizar varios tipos de misiones, entre ellas varias como escolta de funcionarios.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un nuevo juego arcade de combates aéreos con los mejores gráficos que las PC pueden brindar.

LO QUE SI: Los gráficos. El argumento. Los efectos especiales con placas aceleradoras. La sensación de estar volando en una ciudad futurista.

LO QUE NO: No tiene ningún tipo de Multiplayer. Los edificios no se pueden derribar.

87%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Sony Interactive Entertainment*
Internet: *www.sony.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2x, Win 95, Gráficos SVGA. (Placa con soporte D3D recomendada).*

Jet Moto

Un nuevo estilo de carreras llega a nuestras pantallas

Sony ha conseguido a lo largo del 96/97 un éxito increíble con su consola Playstation, superando en ventas de equipos y software a la temible compañía Nintendo. Esta es una de las primeras conversiones oficiales de Sony para la PC, veamos de que se trata.

Jet Moto es un juego de carreras donde competiremos a bordo de motos (muy similares a los Jet Ski) que se pueden desplazar tanto por tierra como por agua (híbridas), lo que permitió a los diseñadores crear pistas realmente sorprendentes y variadas.

El juego incluye 20 contrincantes diferentes, divididos en cuatro grupos cada uno con un nivel de dificultad diferente. Deberemos aprender a determinar que moto nos conviene utilizar frente a cada grupo, ya que uno de los puntos clave para ganar las carreras es utilizar el vehículo más eficiente para el tipo de terreno en el que competiremos. Cada una posee diferentes cualidades en cuanto a frenos, maniobrabilidad, peso y basándose en este último, la facilidad con que elevamos la moto del suelo.

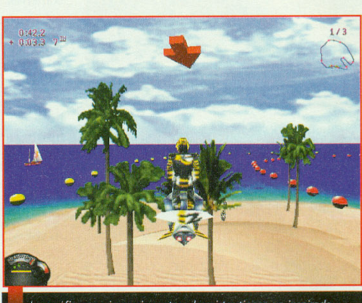
El torneo se disputa a lo largo de 9 circuitos, más un décimo, que es una pista secreta a la que sólo podemos acceder tras haber completado los anteriores. Al comienzo sólo están habilitados los tres primeros circuitos.

Para poder participar en el resto de los niveles deberemos ganar los campeonatos en nivel intermedio y luego en difícil, una vez conseguido esto, habilitaremos el circuito extra.

Los recorridos, como especificamos anteriormente, varían entre los que se desarrollan específicamente sobre tierra y los que se mezclan con porciones de agua. En niveles avanzados encontraremos pistas sobre hielo lo que dificulta enormemente la conducción y el agarre de la moto a la pista. El último nivel es por supuesto el más difícil de ganar y se encuentra suspendido en el aire, por lo que salirse de la pista significa un retraso fundamental para ganar la carrera.

El juego, como es obvio, consiste en ganar todas las carreras, pero esto no significa solamente ir a toda velocidad para llegar a la meta en primer lugar. En nuestra performance influirá la moto elegida, como utilizamos los Turbo Boost -que nos da una mayor propulsión momentánea- o los Magnetic Grappling -que le dan mayor agarre a las motos- excelente para tomar curvas en U o en pistas con hielo. Además el recorrido que hagamos en la pista será crucial a la hora de la llegada, ya que en Jet Moto los circuitos poseen bifurcaciones y atajos que pueden llevarte a la victoria o a llegada cómodo en último lugar.

El juego posee varias modalidades en las que competir, podremos elegir entre una simple carrera, donde elegimos una pista, la moto y la cantidad de competidores para ir directamente a disputar el primer puesto, o Custom Circuit Mode, donde se encuentran para seleccionar tres opciones: Rally, Championship, o Elimination.
Una vez habilitados los 10 circuitos del juego podremos participar de un nuevo modo: Stunt, donde podremos hacer acrobacias que antes no eran posibles de realizar, y obtener en beneficio Magnetics Grapplings o Turbo Boost para ganar las carreras en un tiempo aún menor y batir nuevos récords. Los Stunts no son fáciles de realizar y deberemos entrenarnos para no rompernos los huesos en el intento.



Los gráficos son impresionantes y las pistas tienen un inspirado diseño que nos brindarán horas de diversión.



El número de competidores es amplio y las chances de ganar pocas, sólo con pleno conocimiento del circuito venceremos.

El aspecto Multiplayer no ha sido librado al azar, Jet Moto se encuentra entre los juegos que permiten los métodos de conexión más comunes hoy en día, como IPX en el que podrán competir hasta 14 huma-nos a la vez, o el protocolo TCP/IP para competir por Internet con usuarios de todo el mundo (Lag mediante), donde previamente a la carrera podremos chatear con los participantes y el servidor elige la pista o las pistas donde competir.

En definitiva Jet Moto es un juego de carreras que atrapara a los usuarios con sus excelente gráficos –sobre todo con D3D– y su adictivo contenido igualando e incluso superando a su par en Playstation.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: La primera conversión de Sony Interactive para la PC de uno de los juegos más exitosos en la Playstation.
LO QUE SI: Muy buenos gráficos y física. Alto nivel de competición. Soporte para D3D eficiente. La variedad de pistas hace que el juego no pierda el interés rápidamente. Soporte para Multiplayer.
LO QUE NO: Cuando completamos las 10 pistas, sólo queda la diversión en Multiplayer al que no todos tienen accesso.

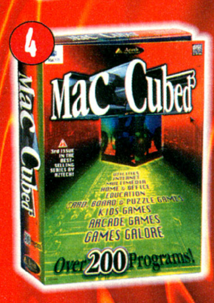
74%

9 PACKS IRRESISTIBLES SOLO PARA ADICTOS

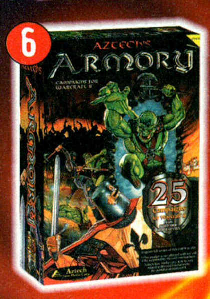




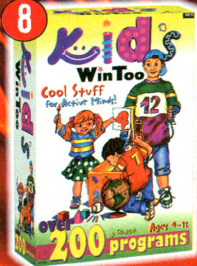
















1 MASSIVE PACK

10 juegos clásicos de la PC! Todos en sus versiones completas! Incluye el 7th Guest

2 FAB 5 GAMES PACK

Incluye juegos de estrategia, RPG, aventura y arcades en 3D. Diversión para toda la familia!

3 GAMERS PACK

Más de 200 fabulosos juegos. Podrás jugar al Air Warrior II y Mechwarrior Mercenaries!

4 MAC CUBED ³

200 programas en diferentes categorías: Arcades, Educativos, Hogar & Oficina Internet, Utilitarios y Multimedia

5 SNEAK ATTACK

8 juegos para MAC, y más de 30 aventuras de texto clásicas (incluye la serie Zork)

6 ARMORY

Un pack imperdible para los fans! 25 campañas para el WarCraft II más 1000 niveles adicionales

7 MACPACK ATTACK!

5 CD's con 10 grandes títulos: Dragon's Lair, Harpoon II, Space Ace, Eight Ball Deluxe y mucho más

8 KID'S WINTOO

200 programas para chicos entre 4 y 12 años divididos por tres grupos de edad

9 KID'S WINPACK

250 programas para chicos entre 3 y 12 años. 1000 horas de la más pura diversión!

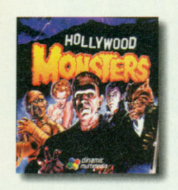


TELE OPCION S.A.

AV. ROQUE SAENZ PEÑA 811, PISO 4° "E" (1035) BUENOS AIRES - ARGENTINA.
TEL.: (541) 326-7751 / 7752 - FAX: (541) 326-7798
E-MAIL: top@mbox.servicenet.com.ar



Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Péndulo Estudios/Dinamic Multimedia/Centro Mail*
Internet: *www.dinamic.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2x, Win 95, DOS, 20 MB de espacio en el disco rígido, Tarjeta de sonido.*



Hollywood Monsters

Una aventura gráfica hecha en España, un inminente suceso en Argentina


Parece que a este Hombre Lobo no le gusta privarse de nada.

Te gustan las películas de terror clásicas? ¿Te parecen divertidas? ¡A un pequeño grupo de programadores españoles conocido como Pendulo Studios también! Y no han tenido mejor idea que realizar una aventura gráfica, inspirándose en las mismas.

Dracula, Frankestein, la Momia, el Hombre Lobo... ¡Todos están presentes en esta monstruosa fiesta de imaginación y buen humor!

Sabemos que Hollywood Monster es una producción con bastante menor presupuesto que otras aventuras gráficas actuales como The Curse of the Monkey Island o Broken Sword II, pero también reconocemos que es admirable el esfuerzo realizado por el software de entretenimiento español (en lo que a mi humilde opinión respecta, éste ha sido el mejor juego hecho en España de todos los tiempos), y por otra parte el precio con el que se estará vendiendo muy pronto en nuestro país, tan sólo $30, lo convierte en un producto que no puede faltar en nuestra colección.

La historia

Comenzamos la aventura en las oficinas del periódico The Quill, donde nuestro jefe nos pedirá que cubramos el festival de premios cinematográficos conocido como Hollywood Monster, en la morada del productor Hannover. Luego de una disputa entre Sue y Ron, ella consigue la cobertura de la nota, y se dirige hacia la antigua mansión misteriosa, mientras en el estéreo de su auto suena una popular canción española del grupo "La unión". Al llegar conocerá a los más extraños y disparatados personajes.

Mientras realiza las entrevistas se ve involucrada accidentalmente en el asesinato de uno de los monstruos (por suerte se trata de Frankenstein, quien ya estaba muerto y además puede revivir), y siendo testigo del suceso es secuestrada.

Le llega el turno a Ron, quien deberá investigar que le ha sucedido a su compañera, para lo que deberá viajar por los sitios más tenebrosos del mundo, en busca de respuestas y resolver el misterio de aquella noche en el Hollywood Monster.

El juego

Como lo habíamos anticipado, se trata de un muy buen producto, lo primero destacable es el excelente humor, presente desde el comienzo de la aventura.

Las disparatadas ocurrencias de los guionistas harán que volvamos a conocer a los más aterradores monstruos de las películas clásicas de terror, con un enfoque totalmente nuevo y bizarro, en donde lo que sobra es delirio, imaginación y buen gusto.

Hollywood Monster está completamente hablado en castellano, y desde el menú de grabaciones podemos activar también subtítulos, si es que no cuesta adaptarnos al acento español.

El nivel de dificultad de los puzzles se encuentra en la categoría de media y alta, por lo cual los novatos tendrán muy poca chance de resolverlo sin solución. Para ellos, los diseñadores han creado un menú de recomendaciones, como para introducirlos en el mundo de las aventuras gráficas, además de un libro de pistas (incluído en el mismo menú) con consejos directos para destrabarse en cualquiera de las situaciones.

Algo que realmente me ha gustado, y que de alguna manera me recuerda a las mejores aventuras clásicas, es la manera en que se han usado los diálogos con los personajes, para sugerirnos pistas y poder resolver las situaciones de manera lógica.

Otros en cambio (y éstos realmente nunca me gustaron) consisten en registrar bien las habitaciones, para encontrar pequeños objetos ocultos que nos servirán para seguir adelante.

En este juego es necesario que seas persistente, muchas veces cuando le indiquemos a nuestro personaje que realice una acción, tal vez la primera vez nos despiste diciendo que no conviene o que no está seguro, si insistimos varias veces obtendremos resultados.

Esto no quiere decir que usemos el bisturí en la estatua 20 veces y que nos diga siempre que no puede hacerlo, generalmente cuando un puzzle requiere de nuestra insistencia, el personaje nos dirá siempre algo diferente hasta que finalmente realice lo que le indicábamos.

No se puede negar que la temática que se buscaron para desarrollar la historia es más que interesante, y no la han desperdiciado en absoluto.


Frankeinstein ha sido destrozado en varios pedazos. Pero, tratándose de él, es posible reconstruirlo otra vez.



Los trillizos Hacker son de lo más obstinados. Con ellos no hay monstruo que se salve.

Cada uno de los personajes tiene una personalidad muy marcada, y además sus propios problemas: el Hombre Lobo es un mujeriego, a la Momia lo tiene repodrido su mujer (pero no se puede separar), Drácula se está quedando pelado y además gordo.

Al principio controlaremos a Sue, luego de que la secuestren a Ron, y más adelante cuando ellos se encuentren será el momento de trabajar en equipo.

Siempre me gustaron las aventuras gráficas en las que se puede controlar más de un personaje, pero más aún si existe interacción entre ellos. Esto sucede con Hollywood Monsters.

La interface

El sistema de control es bastante similar a los de LucasArts en sus comienzos, es decir sin íconos, simplemente con una barra de acciones, en la cual escogiendo entre los distintos verbos podremos ejecutar las acciones.

Para evitar que este sistema ocupe un espacio en nuestra pantalla, y por lo tanto nos reduzca el espacio disponible para jugar, sólo se activa al pulsar el botón derecho, luego con el izquierdo podremos seleccionar la opción deseada.

Para acceder al inventario, deberemos posicionar el puntero del mouse, en el extremo inferior de la pantalla, entonces aparecerán los dibujos correspondientes a cada objeto.

Al principio este sistema nos puede parecer algo extraño, y hasta podemos prejuzgarlo de incomodo, pero a los pocos minutos de juego comprobaremos que estabamos equivocados.

Podemos hacer grabaciones cuantas veces queramos, también es posible configurar la música, las voces y los efectos de sonido, pero por un defecto que tiene el programa, no se graban al volver al sistema operativo, por lo cual deberemos volver a configurarlo cada vez que queramos jugar.

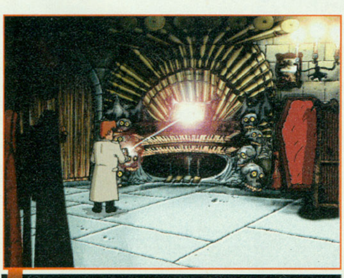
Otro error en la interface, es que no hay manera directa de acceder a los juegos grabados desde el menú principal, por lo cual será necesario comenzar un nuevo partido para poder cargar uno anterior.

Los gráficos y el sonido

Visualmente está muy bien desarrollado, con un estilo de dibujos muy europeo, bastante común en algunas de las historietas de origen ibérico.

Cada personaje tiene su propio diseño, en una línea al borde de lo gracioso y lo ridículo. Podría compararse en cierta forma con otra producción española 3 Skulls of the Toltecs, pero con gráficos de bastante mayor calidad.

Los fondos están muy bien diseñados, con efectos de iluminación y ambientación apropiada, los distintos personajes están bien animados, y si tal vez es cierto que algunos títulos actuales son superio-res en este aspecto ¿Para qué comparar? A Hollywood Monsters le sobra calidad para lo que una aventura gráfica representa, además esto puede ser una ventaja si pensamos que no necesita tanto Hardware para poder correrlo. La música es de lo mejor, cada uno de los lugares y momentos tiene su propio tema musical que contribuyen considerablemente a incrementar la ambientación. Hollywood Monsters no sería el mismo juego sin la banda de sonido con la que cuenta.


Los gráficos fueron realizados en SVGA, y tienen la herencia indiscutible del comic ibérico.

Las voces son apropiadas para cada personaje, a veces algo lentas y obviamente con un acento español al que poco a poco nos tendremos que acostumbrar, al menos que empiecen a doblar los juegos en otra parte.

De los efectos de sonidos podemos decir que en general son buenos y cumplen su cometido, pero no tuvieron en cuenta que en exceso pueden ser irritantes como sucede con Juniors golpeándose la cabeza contra la pared en el cuarto de la fiesta, o el lamento de los mercaderes egipcios. Si quieren poder pensar con más claridad, recomiendo desactivarlos en estas situaciones.

En resumen

Hollywood Monsters nos ha parecido un excelente título, cuenta con muy buen desarrollo gráfico, un guión muy bien pensado y un entorno espectacular.


Estas estatuas de cera son sospechosamente parecidas a los monstruos originales.

Es una pena que los pequeños problemas que le hemos detectado le hayan restado puntaje, sobre todo teniendo en cuenta de que se trata de trivialidades que pudieron haberse previsto.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una aventura gráfica española basada en los monstruos de las películas de terror clásicas.

LO QUE SI: Historia. Desarrollo de los personajes. Estilo de gráficos. Banda de sonido. Lógica de los Puzzles. Precio bajo.

LO QUE NO: Problemas con la configuración de sonido. No se puede acceder a los partidos grabados desde el menú principal. Efectos especiales demasiados reiterados e irritantes. Las animaciones de las bocas de los personajes no coordinan con las voces.

84%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Revolution Software / Virgin / Microbyte*
Internet: *www.revolution.com*
Requerimientos Mínimos: *486 33MHz, 8 MB RAM, 60 MB en el disco rígido, CD-ROM 2x, DOS, Gráficos SVGA.*



Broken Sword: The Smoking Mirror

La nueva aventura de Revolution Software nos demuestra que en Europa saben bien como complacer a los usuarios

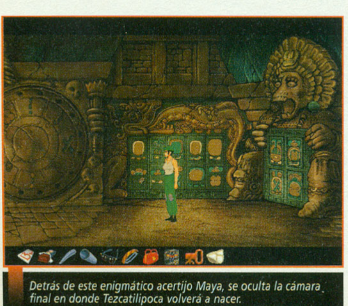
En lo que a aventuras gráficas respecta, hay algunas que dejan su huella en la historia y este fue el caso de Broken Sword: El Secreto de los Templarios, desarrollado por una pequeña compañía inglesa conocida como Revolution Software, que ha demostrado que puede competir con otras empresas más poderosas como Sierra o LucasArts.

Este año, como había sido anunciado, la continuación titulada "Broken Sword: The Smoking Mirror" ha hecho su tan ansiosamente esperada aparición, con textos y voces completamente doblados al castellano.

The Smoking Mirror sigue el mismo estilo usado en el capítulo anterior, pero con algunos detalles que mejoran considerablemente su calidad.

El programa viene presentado en 2 CDs, y cuenta con gran variedad de pantallas y localizaciones en donde se desarrolla la aventura, tal vez uno de los puntos más interesantes del juego.

Durante el desarrollo de la historia, irán apareciendo algunos personajes relacionados con el juego anterior, como el agente de policía de París, ahora retirado o Duane (y su esposa), quien en una demostración de delirio se cree que es un agente de la CIA.



Detrás de este enigmático acertijo Maya, se oculta la cámara final en donde Tezcatilipoca volverá a nacer.

El juego conserva la combinación suspenso–misticismo que hizo de su primera parte un éxito absoluto, e indudablemente será plenamente disfrutado por cualquier jugador amante del género de aventuras gráficas.

La historia

Comienza cuando George (americano y protagonista de El Secreto de los Templarios) decide regresar a Francia a encontrarse con su antigua novia Nico.

Las cosas han cambiado un poco, ella tiene un nuevo pretendiente, pero de todas formas le pide a George que la acompañe a una entrevista con el profesor Oubier, experto en la cultura Maya.

Algo malo sucede y Nico es secuestrada, y como si fuera poco George termina completamente indefenso, atado a una silla en una mansión en llamas (aunque para que no se sienta solo, los secuestradores han soltado en el mismo lugar, una peligrosa tarántula venenosa).

Este es el comienzo de esta fascinante aventura, en donde George además de intentar rescatar a su amada, se verá involucrado en una serie de sucesos que lo llevarán por distintas ciudades, enfrentándose a una banda de contrabandistas de drogas, cuyos verdaderos planes son revivir a un antiguo dios maya destructor conocido como Tezcatilipoca.

Los gráficos

Es admirable la calidad empleada por los dibujantes y animadores,



En la ciudad de Quaramonte, George vuelve a encontrar al delirante Duane, quien le asegura estar en una de sus secretísimas misiones.

para desarrollar gráficamente cada una de las situaciones y personajes que narra esta excelente historia.

El estilo de dibujos usado, es similar a El Secreto de los Templarios, con personajes bien proporcionados, claros, y distinguidos.

Las animaciones son de las mejoras vistas en mucho tiempo, para realizar cada acción tanto George como Nico tienen movimientos diferentes y reales, que nos da la sensación de que estamos viendo una película de dibujos animados en lugar de una aventura gráfica.

Los decorados fueron especialmente trabajados, y cuentan con varias capas, que generan un espacio intermedio por donde se desarrolla la acción, evitando definitivamente lo que sucede con otras aventuras donde los gráficos 2D dan un aspecto plano.

Los efectos de iluminación algo discretos, mejoran la calidad gráfica de los sprites (objetos gráficos animados), ya que modifican las sombras y el balance de los colores con respecto a la posición de la pantalla en que se encuentran.

La banda de sonido

Broken Sword: The smoking mirror, no sería el mismo juego si no contara con la



Quaramonte, una típica pero imaginaria ciudad centroamericana, en donde conocerás a algunos de tus enemigos.

apropiada banda de sonido que tiene.

Como en las películas de cine, ésta va acompañando las acciones que se desarrollan, por ejemplo cuando en algún momento en el que puede suceder algo importante, del silencio total emerge una melodía misteriosa que nos alerta del peligro que se aproxima, mientras que en una situación divertida alguna música alegre nos estimula para que sonriamos junto a algún comentario de George.

La interface

Tal vez sea lo que menos nos ha gustado de este juego, debido a que la simpleza de la misma disminuye considerablemente la dificultad del juego. Las acciones se realizan completamente mediante el uso del mouse, y nos es posible únicamente Examinar usando el botón derecho o Usar con el izquierdo.

Esto hace posible que cuando estemos trabados avancemos fácilmente, probando todas las posibilidades disponibles. Aunque los desarroladores anunciaron que ésto no pasaría, ya que algunas combinaciones podrían ser peligrosas y provocar la muerte, la realidad es que morimos contadas veces y además todas ellas son demasiado predecibles.

En este museo de antiguedades puede estar la pista que nos conecte con los secuestradores de Nico.

El inventario no puede verse a menos que coloquemos el cursor en la parte inferior de la pantalla, de manera que no nos moleste mientras juguemos. Para acceder a las opciones de configuración, deberemos posicionarlo en el extremo superior de la misma.

A pesar de lo mencionado con respecto a la dificultad, es indiscutible que el desarrollo del juego es muy intuitivo, y generalmente con un poco de sentido común (y buena conducta) no será necesario recurrir a ese nefasto método para resolver las situaciones que se nos presenten.

El juego

Si me preguntasen que fue lo que más me gusto de este juego, no sabría por donde empezar. La historia es realmente atrapante, combinando acción, suspenso con un poco de buen humor.

BS:TSM desde el principio, atrae al jugador para continuar jugando empedernidamente, y al terminar provoca esa satisfacción que sólo nos dan las buenas aventuras.

Las diferentes ciudades están muy bien desarrolladas y ofrecen una variedad de sitios para explorar, con detalles sorprendentemente creativos.

A diferencia de El Secreto de los Templarios, podemos controlar a Nico, que cuenta con su propio inventario de objetos y deberá hacer su parte para ayudar a George.

Es encantador, el acento francés con el que la jovencita habla, además sus movimientos son cuidadosamente femeninos, pero lo mejor de todo, es que ha sido creado para pensar como una mujer, y si le pedimos que realice una tarea que es más apropiada para un hombre (Ej: empujar algo pesado) nos dirá que esas cosas sólo las puede hacer George.

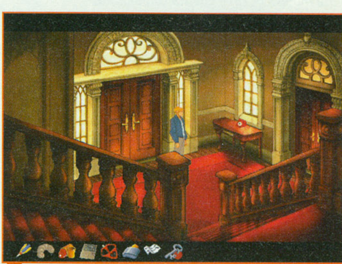
Este detalle de poder controlar a más de un personaje es realmente agradable, y fue bien aprovechado también en muchas otras aventuras gráficas. ¿Me pregunto por qué no lo usarán más seguido?

El nivel de dificultad es bastante simple y el desarrollo de la historia es bastante lineal, a tal punto que muchas acciones no se podrán realizar a menos que se haya llevado a cabo determinada conversación. ¿Es ésto algo malo? Creo que la respuesta depende del criterio de cada jugador, por un lado los puzzles son a veces demasiados sencillos para jugadores experimentados, lo que puede hacer que el juego sea algo corto a pesar de la gran cantidad de lugares a recorrer, pero por otro, todo está pensado con bastante sentido común, conservando el espíritu original de las aventuras gráficas, descartando por completo, algunos de los disparates impredecibles a los que últimamente algunos otros juegos nos tienen acostumbrados a resolver.

En resumen

La historia y el desarrollo gráfico es impresionante, la banda de sonido es muy buena y cuenta con una interface similar a la entrega anterior.

El desarrollo del juego es algo lineal, con puzzles bastantes sencillos de resolver, pero aún así resulta muy interesante y vale la pena jugarlo.



Luego de escapar del incendio, podemos comenzar a planear la estrategia para rescatar a Nico.

Revolution Software, realmente se ha lucido con esta nueva aventura gráfica, lista para ser disfrutada por cualquier jugador amante del género.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: La continuación de una de las aventuras gráficas preferidas en el mercado argentino.

LO QUE SI: Mantiene el estilo del juego anterior. Excelentes gráficos y variedad de animaciones. Historia atrapante y sólida. Banda de sonido. Posibilidad de controlar a Nico. Cantidad y variedad de sitios a explorar.

LO QUE NO: Desarrollo bastante lineal. Dificultad algo baja. Interface muy limitada.

88%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Synergistic / Sierra On-line*
Internet: *www.sierra.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 90, 16 MB RAM, 175 MB en el disco rígido, CD-ROM 4x, Win 95/NT 4.0, Gráficos SVGA.*



Hellfire

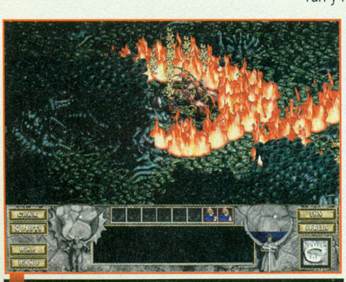
El primer disco de expansión oficial para el Diablo

Como lo habíamos anticipado en nuestro número uno, Sierra On-line mediante su división Synergistic Software ha estado trabajando en este producto que analizaremos en esta nota. Hellfire es el primer disco de expansión autorizado por Blizzard para el que fuera uno de sus productos más reconocidos, (recuerden que en el 96 fue considerado el mejor juego de año en la feria inglesa ECTS) y cuenta con algunos buenos detalles que darán algo nuevo a todos lo fanáticos de Diablo. Al menos, hasta que Diablo 2 haga su tan esperada aparición.

Na-Krul, eterno enemigo de Diablo, comandando una horda infernal de demonios intentó reemplazarlo como soberano de las tinieblas, pero fue derrotado y encerrado junto a sus seguidores en una prisión mágica.

En la introducción, podemos ver como es liberado por un hechicero, junto al ejército endemoniado que comandaba.

Entre las novedades, lo primero destacable es la incorporación de un nuevo personaje: El monje, entrenado en las más exigentes artes marciales, constituye un guerrero desvastador a la hora de luchar cuerpo a cuerpo, valiéndose tan sólo de sus propias manos, o preferentemente de armas carentes de filo como el bastón.



Algunas de los hechizos de Hellfire son tan poderosos, que acabarán hasta con los enemigos más temibles.

El monje es algo menos fuerte que el guerrero en lo que respecta al combate directo, pero tiene la posibilidad de manipular magia más alta, siendo en balance, uno de los personajes más apropiados para sobrevivir en Hellfire, además posee una habilidad única de buscar objetos, que los hace brillar en las oscuras mazmorras, siendo mucho más sencilla su detección.

En un principio se había hablado de incorporar también un Druida, pero jamás apareció... ¿Lo veremos en Diablo 2? Esperemos que sí, de todas formas hubiera sido más que interesante, que en este Hellfire hubieran agregado más de un personaje nuevo.

Aunque en un principio es bastante similar a Diablo, y muchos pensemos, "hay que volver a jugar este juego otra vez", poco a poco iremos notando los nuevos cambios.

Además de las clásicas pociones de Health y Mana, encontraremos unas nuevas que se conocerán como aceites, y los habrá de varios tipos, pero en general tiene la función de mejorar o reparar nuestras armas.

Los ocho niveles nuevos están distribuídos en dos áreas, mientras que la primera (la cripta de demonio, hogar de Na-krul) será reconocible por todas las nuevas texturas que posee, la segunda tendrá el aspecto de un mundo orgánico vivo, en donde podemos ver como las paredes laten, respiran y hasta sangran.

En las profundidades de Hellfire encontraremos 29 criaturas nuevas, se rumorea que muchas de ellas ya existían en el código original de Diablo, pero estaban desactivadas. La inteligencia artificial, es la misma usada en la versión original, lo cual no está nada mal, y la dificultad cambia de acuerdo a lo seleccionado en el menú principal antes de comenzar el juego.

Las armas, objetos y hechizos han sido trabajados bastante, pero hay que avanzar bastante en el juego como para ver los nuevos logros, como por ejemplo la Shirotachi



El monje, es la nueva clase de personaje que podemos elegir en este juego.

(katana desvastadora) o algunos hechizos como Warp (permite a quien lo invoque transportarse a la entrada de la mazamorra más cercana) o Reflect (devuelve el daño a quien intento hacerlo, haciendo que criaturas de lo más poderosas se destruya a si mismas).

Por último, además de conservar algunas de las originales, se han incorporado seis nuevas misiones (Quests) que darán a los jugadores, lo que obviamente era necesario para despertar el interés por parte de los jugadores más avanzados.

Hellfire, sólo puede ser jugado por una sóla persona, anulando por completo las opciones cooperativas por LAN o Battlenet, lo que constituye la mayor desilusiòn en lo que a este producto se refiere.

De todas maneras existe un Patch no oficial, que permite al menos habilitar las opciones multiplayer para LAN, habrá que ver que resolución toma Sierra con respecto a los cientos de Mail que le envían a diario para ver si se puede resolver este inconveniente.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: El primer disco de expansión oficial para el Diablo.
LO QUE SI: Un nuevo personaje. 8 niveles, 29 criaturas y 6 Quest nuevas, junto con armamento y hechizos. Efectos de sonido originales para los monstruos. 2 temas nuevos de la banda de sonido.
LO QUE NO: En los primeros niveles es similar al Diablo. No soporta Multiplayer. No cuenta con la atmósfera de oscuridad que se experimentaba al jugar al Diablo.

77%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Bethesda
Internet: www.gremlin.co.uk
Requerimientos Mínimos: Pentium 166, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Gráficos SVGA, Tarjeta de sonido de 16 bits, Windows 95.

Battlespire



Bethesda Software presenta la tercera parte de su clásica serie The Elder Scrolls



Los enemigos a pesar de estar realizados con un sistema de Sprites tienen movimientos muy reales.

En la historia de los juegos de rol para PC, la serie de la empresa Bethesda conocida como The Elder Scrolls se ganó un lugar muy particular entre los adictos al género. Arena y Daggerfall fueron títulos que marcaron una época y un estilo. Gracias a la capacidad del novedoso engine 3D con el que ambos productos contaban, ofrecieron en su tiempo nuevas posibilidades para el desarrollo de los combates, nunca vistas en cualquier RPG anterior.

Prometiendo seguir la buena senda iniciada por sus dos antecesores, el nuevo Battlespire ofrecería mejoras técnicas en el engine, permitiendo crear escenarios más realistas en alta resolución, e incluiría por primera vez el tan esperado modo Multiplayer.

Probamos el producto final y les contamos con que nos hemos encontrado...

Como el juego tiene cierto contenido erótico y algunos desnudos, es posible configurar en la instalación una protección que anula estos elementos para que pueda ser jugado por niños.

Al comenzar un partido, el nuevo sistema nos permitirá elegir nuestro personaje, teniendo control absoluto de los atributos, con más semejanza a los juegos clásicos que a los diseñados para Arena o Daggerfall.

La historia es bastante buena, representamos el papel de un aprendiz de mago bastante avanzado, que es enviado a Spire (especie de academia para magos) para ser entrenado como estudiante de magia más alta.

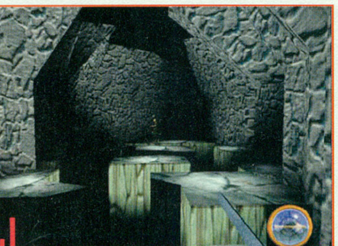
Al llegar, nos daremos cuenta que algo terrible ha sucedido en ese lugar. Un demonio conocido como Daedra ha masacrado a casi todos los que se encontraban allí, tomando el control de la torre.

Además de sobrevivir en este sitio plagado de monstruos, deberemos abrirnos paso, mientras que otro estudiante aparentemente amigo nuestro nos va dejando pistas para seguir avanzando.

El juego se ve totalmente en 3D, a excepción de los personajes y objetos que son meros sprites renderizados. Los escenarios cuentan con muy buena arquitectura y texturización. Es una pena que no hayan usado como mucha gente esperaba aceleración gráfica para conseguir mejor calidad, ya que aún en el modo de alta resolución se ve bastante pixelado para los tiempos que corren.

El juego está orientado al combate, siendo el mouse la herramienta ideal para controlar las diferentes armas ya que dependiendo de la trayectoria que indiquemos con este, nuestro personaje realizará ataques diferentes.

La inteligencia artificial es sobresaliente, algunos de los monstruos buscan ponerse a nuestras espaldas para atacarnos, y si decidimos huir nos perseguirán grandes distancias para acabar con nosotros, pero el combate tiene fallas en el balance y control haciendo que sea algo aburrido.



A pesar de la excelente calidad gráfica y el entorono 3D, el juego se mueve con pocos FPS hasta en los mejores equipos.

En cuanto a los modos Multiplayer, podemos optar por Cooperativo, Deathmach o hacer de cuenta que no han sido incluidos. Esta quizás sea la mayor desilusión de Battlespire, después de tan larga espera no se tomaron el trabajo de testear la jugabilidad, resultando tan aburridos estos modos que es mejor hacer de cuenta que no existen.

Algo ha salido verdaderamente mal con este juego, y no nos queda más remedio que sentirnos muy desilusionados con los resultados.

En primer lugar, no podemos considerar a Battlespire un producto terminado. Son tantas las fallas que le hemos detectado a la versión original que no sabría por donde empezar a enumerarlas, inclusive hasta la versión Patcheada no funciona como debería.

Aún en los equipos más rápidos, el juego no se mueve lo suficientemente bien, lo que altera irremediablemente la jugabilidad.

Las colgadas son tan frecuentes que será necesario grabar el juego con bastante frecuencia, si no queremos perder todo lo que hemos avanzado, y como si fuera poco... ¡Hasta tiene problemas con los partidos grabados!

En resumen, a menos que seas un verdadero fanático de la serie The Elder Scrolls no compres este juego, a no ser que quieras que te usen de beta tester.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: El nuevo juego de la serie The Elder Scrolls.
LO QUE SI: Sistema de creación de personajes. Modo para ser jugado por chicos. Música. Argumento.
LO QUE NO: Juego no terminado. Bugs. Opciones Multiplayer. Problemas de balance en la jugabilidad. Diálogos repetitivos e incoherentes.

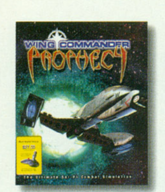
55%

PROMEDIO **94%**

PREMIO X XTREME

Ficha Técnica

Compañía / Distribución: *Origin / Electronic Arts*
Internet: *www.ea.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166, 16 MB RAM, 200 MB en el disco rígido, CD-ROM 4x, Windows95, Gráficos SVGA, Tarjeta de sonido de 16 bits.*



Wing Commander Prophecy

Una profecía de los Kilrathi promete arrojar la más absoluta desolación sobre el universo

Todos temían que la partida de Chris Roberts de lo que fue la compañía que lo vió nacer y crecer, hubiera sido el fín para Origin y la saga Wing Commander. El nuevo equipo de programación, al mando de Lead Cain, nos ha demostrado que nada estaba más alejado de la realidad, y nos mostró que muchas veces viene bien un recambio de ideas y de rumbo, dándole un nuevo impulso a la eterna pelea de los Kilrathi y la Confederación.

La nueva generación

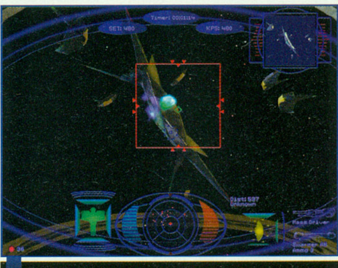
Como la mayoría de los fans de la saga saben, Chris Roberts se alejó de Origin para fundar su propia compañía, Digital Anvil. Esto en un principio causó desconcierto en las huestes que esperaban el nuevo capítulo de la "película interactiva": Algunos para adorarlo, por su contenido y calidad de las actuaciones, y otros para destruirlo, ya que el juego carecía de suficiente atractivo en lo que a las escenas de pelea respectaba, y no encontraban ningún motivo para tener que soportar 400 horas de video entre las batallas. De todas maneras lo que más hacia salirse de sus casillas a los enemigos de Chris eran las sumas astronómicas que gastaba en la producción de los títulos. Así y todo nadie puede negar que se puede hablar de un antes y un después en las escenas de video, anteriormente solían ser un mero relleno que la mayoría obviaba presionando la tecla de escape.

Teniendo en cuenta todos los detalles mencionados anteriormente, Lead Cain y su gente decidieron cambiar algunas cosas, que harían que el nuevo capítulo de la saga Wing Commander se diferenciara del resto, especialmente del Wing Commander IV (para muchos el WC 3 fi, ya que lo único que lo diferenciaba de su antecesor eran las secuencias de video).

La historia

En esta nueva entrega, las cosas han dado un giro de 180 grados. El protagonista principal es el Teniente Casey, hijo de Iceman, viejo piloto de la confederación y héroe de guerra, caído en una de las innumerables batallas contra los Kilrathi, una raza alienígena de aspecto gatuno y costumbres muy similares a los Klingon de Star Trek. El protagonista de los dos Wing Commander que precedieron al Prophecy, el Coronel Christopher Blair (interpretado en ambas por Mark Hamill, un casi irreconocible Luke Skywalker en las tres películas de Star Wars) ahora ocupa un alto puesto en el almirantazgo de la confederación, y se dedica a tareas mucho más importantes, como lo son la conducción de las vidas de los habitantes del TCS Midway, una de las naves principales de la armada terráquea, y dar sabios consejos a nuestro personaje, en los momentos que se cruzan entre las asignaciones anteriores a las batallas.

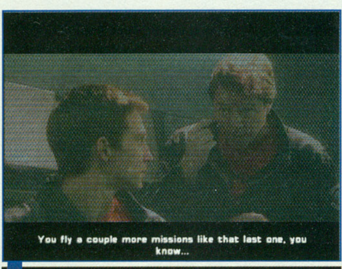
Uno de los efectos más increíbles es el de los misiles que arroja el Interceptor en tandas de seis, muy al estilo "Robotech".



Muchas de las naves alienígenas están compuestas por varias naves más pequeñas, que se dividen al ver problemas.

El sistema por el cual se va desarrollando la historia no ha sufrido grandes cambios desde las últimas entregas. Tal vez con un poco menos énfasis en la longitud de los videos (esto se puede notar a simple vista por la cantidad de cd's que inclye el Prophecy, sólo tres unidades contra los cuatro del WC4), las secuencias se desarrollan en el bar del Midway o en los briefings, en donde nos ponemos al tanto de lo que va ocurriendo a medida que el juego avanza. Otros personajes que han subsistido son el insoportable Maniac (Tom Wilson, conocido por todos en sus participaciones como Biff en las trilogía de Volver al Futuro) y la siempre apetecible Ginger Lynn Allen, ex actriz de películas condicionadas y ahora ascendente actriz en películas de dudosa calidad.

En esta nueva entrega, el enemigo no son ni los Kilrathi ni los piratas del Border World, sino unos aliens muy poco amistosos con aspecto de insectos (habría que ver si esto tiene algo que ver con todo el furor de películas como "Invasión") que no pretenden nada más que la destrucción completa del universo. En el transcurso de nuestra aventura, algunos detalles se irán develando para tratar de obtener algo de información acerca de estos seres que se



Las secuencias de video no han mejorado de la misma manera que el resto del programa. Una lástima.

suponían eran parte de una leyenda Kilrathi, grabada en lo profundo de una roca por los profetas de la raza.

Los gráficos

Sin duda los gráficos del Wing Commander Prophecy marcarán un nuevo estándar en lo que a simuladores de naves espaciales se refiere. Podría decirse que casi no hay ningún punto de comparación entre el Prophecy y sus antecesores, ya que el engine anterior, utilizado prácticamente sin modificaciones en "The Heart of the Tiger" y "The price of Freedom", se descartó completamente, y se tuvo en cuenta el apogeo de las placas aceleradoras 3D para este nuevo simulador, que soporta directamente de la caja placas compatibles con Direct 3D y 3Dfx. Los nuevos efectos de transparecias, niebla, reflejos de las estrellas y estela de los misiles le dan una ambientación nunca antes vista en un simulador de este estilo. Las naves se tiñen de las luces de los lasers, explosiones y luces de otras naves de mayor tamaño. El engine está tan bien realizado, que la entrada de las naves al Midway y la espectacular salida a toda velocidad hacia nuestras misiones no son producto de una animación sino del mismo engine aplicado para estos propósitos.

Un capítulo aparte son el diseño de las naves, tanto las de la confederación como las alienígenas. De nuestro lado podremos ver muchas que ya son clásicas en la saga, mientras que otras se incorporan en esta nueva entrega con detalles nunca antes vistos, gracias a la elevada cantidad de polígonos que las componen, y la inclusión de las placas 3D, que les dan un aspecto muy acabado, con texturas muy detalladas. Por el lado de las alienígenas, las cosas difieren bastante: La mayoría tienen un aspecto muy orgánico (una de las naves nodrizas se parece terriblemente a un pez), pero un detalle las hace más interesantes que de costumbre: Si están a punto de ser destruídas, los componentes de la nave se separan, haciendo peligrar nuestra integridad y la de nuestros compañeros por la cantidad de naves que pulularán a nuestro alrededor. Así que este deberá ser un dato a tener en cuenta en el momento que deseemos deshacernos de estas molestas naves de los insectos.

El único punto realmente flojo en lo que a gráficos se refiere sea tal vez la pobre calidad de las secuencias de video, que no sólo tienen un formato reducido (similar a las adaptaciones de las películas de cine a la TV) sino que son entrelazadas (una línea sí, una línea no) y se nota la compresión del video en forma de ruido en las imágenes, degradando un tanto la calidad general del video, infinitamente superior en títulos como el Heavy Gear.

Luz, cámara, acción!

La acción en el Wing Commander Prophecy se puede dar de dos maneras: En las misiones que se le asignan al Teniente Casey o en el simulador que se encuentra en el bar. Las misiones se desarrollan de manera lineal, pero la dificultad de las mismas puede verse modificada por nuestras acciones en ellas: Muchas misiones fallidas pueden resultar en objetivos más complejos en el futuro. Desde este rincón les advierto: La complejidad de la mayoría de las misiones en el nivel por defecto (Ace) puede resultar muchas veces frustrante. Esta dificultad está dada por la cantidad de naves enemigas en la zona y la forma de manejo de los aliens, que tomarán maniobras evasivas, haciendo más difícil tener un blanco seguro. De todas maneras, el nivel de dificultad se puede modificar en el transcurso de las misiones.

Otro consejo: Salven seguido, ya que el juego lo hace por nosotros por defecto y no hay vuelta atrás si no tenemos un Savegame que nos saque del apuro.

En el simulador podremos realizar varias misiones ideadas por el Coronel Christopher Blair, que nos servirán de preludio para nuestras batallas contra los insectos. Estas misiones pueden jugarse una y otra vez con diferentes naves (en las de Casey las naves son asignadas automáticamente), pudiendo probar de esta manera diferentes armas y misiles.



Todas las explosiones se desarrollan de una manera diferente, lástima que muchas veces no nos podamos quedar a verlas.



Las naves de mayor tamaño no podrán ser destruídas en una sola misión, sino que habrá que atacarlas en tandas.

En conclusión

El Wing Commander Prophecy es un juego imperdible para los seguidores del género y para cualquier jugador que esté buscando un buen arcade con excelentes efectos y una muy buena y atrapante historia, que seguramente los mantendrá entretenidos un buen rato.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: La última entrega de la serie Wing Commander, un arcade imperdible para los fans de la saga y para los no tan fans.

LO QUE SI: Excelentes gráficos. Nuevo engine, que permite soporte de placas 3D. Efectos de los misiles, niebla y explosiones. Historia atrapante. Efectos de sonido.

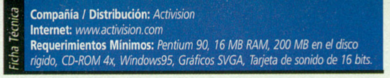
LO QUE NO: Escenas de video un tanto pixeladas y reducidas en tamaño. Inteligencia artificial de las naves bastante predecible. No hay multiplayer!

94%

Los Monstruos de Hollywood ya nunca serán como antes...



PROMEDIO **82%**


Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Activision*
Internet: *www.activision.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 90, 16 MB RAM, 200 MB en el disco rígido, CD-ROM 4x, Windows95, Gráficos SVGA, Tarjeta de sonido de 16 bits.*



Heavy Gear

Un juego que prometía todo... Y cumple en parte los deseos de los fans de la simulación de robots

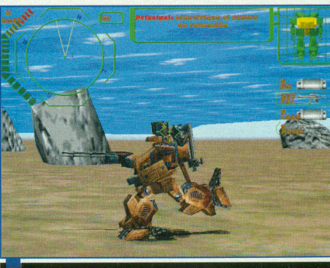
Hace un par de meses atrás, estábamos viendo la última información sobre lo que sería el nuevo simulador de robots de Activision, compañía responsable hasta hace muy poco de darle vida a todos los juegos de robots bajo la licencia de FASA, con su universo Battletech. Las cosas ahora se han cristalizado y en este review vamos a descubrir qué es lo que se ha hecho realidad, y qué ha quedado para futuras ocasiones...

Una breve introducción

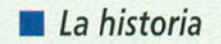
Por si no estaban muy al tanto de lo que ocurrió con la licencia de Mechwarrior, vamos a tratar de hacer un breve resumen con lo que ocurrió el año pasado, y que movió un poco los cimientos de una de las compañías más importantes de Estados Unidos en materia de entretenimiento para la PC: Activision.

Esta empresa fue la responsable de la excelente saga del universo Battletech; primero con su Mechwarrior, luego el Mechwarrior 2, la expansión Ghost Bear Legacy, y por último el Mechwarrior: Mercenaries. Todos estos programas tuvieron una gran aceptación por parte del público, y se ganaron una excelente reputación como los simuladores de mech más detallados alguna vez realizados en la PC (superando ampliamente a los Earthsiege, de Sierra). Por esa razón, fue inmensa la sorpresa cuando FASA, dueños de la licencia Battletech, deciden quitarle a Activision los derechos, para luego entregarlos a Microprose. (Algo que por el momento no fue tan satisfactorio para FASA, ya que problemas con el equipo de desarrollo de Microprose, han hecho que contraten uno nuevo, Zipper Interactive, compañía poco reconocida en el ambiente informático).

Activision de todas maneras pareció no sentir el golpe, y anunció inmediatamente la salida de un nuevo simulador, basado en una historia tan atrapante como la de Battletech, en el universo de Heavy Gear.

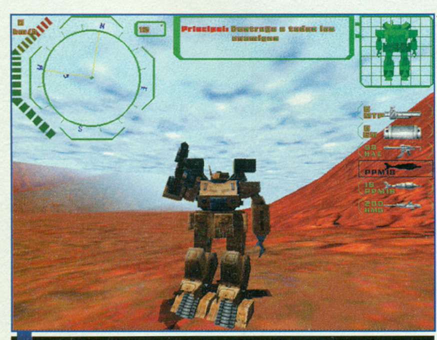


Los mechs tienen un aspecto increíble, el único problema es que todos se parecen...



La historia

Uno de los puntos claves de Heavy Gear, y por lo cual se destaca de la saga Mechwarrior es su historia, muy interesante desde un principio, gracias a la ayuda de secuencias de video que se van sucediendo a medida que el juego se va desarrollando. Nuestro personaje se llama Edward Scott, un duelista de los Estados Confederados de las Ciudades del Norte (CNCS), cargo al que sólo pocos tienen acceso, y que supone una gran responsabilidad para quien lo lleva, ya que deberá representar a su unidad en batallas rituales o ceremonias. En una de las primeras misiones deberemos llevar como compañeros de equipo a dos novatos, entre los cuales se encuentra el hijo del Coronel Arthur Janus, nuestro superior inmediato, el cual nos encomienda encarecidamente cuidar la vida de su hijo en el calor de la batalla. Lamentablemente, el coronel no tiene en cuenta la falta de coraje de su hijo, un cobarde con todas las letras, que luego de ser capturado por tropas enemigas, prefiere quedarse encadenado a un drenaje en vez de escapar con nosotros. Por supuesto, Henry Janus es ejecutado inmediatamente, y el Coronel enloquece, teniendo por seguro que abandonamos a su hijo a merced de nuestros enemigos. De ahí en más el Coronel se empeña en enviarnos a misiones suicidas, en lugares inhóspitos con muy pocas probabilidades de sobrevivir, hasta que las cosas llegan a un punto insostenible... Pero no quiero arruinarles la trama de esta interesante historia, por lo que el resto lo deberán develar por su cuenta.



Tener una placa acelerada con 3Dfx nos beneficiará en los gráficos y la velocidad general del juego.

El juego

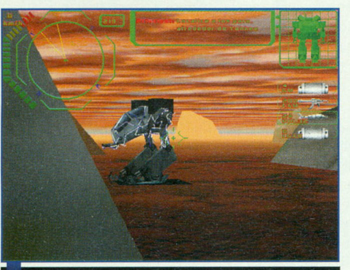
El juego está dividido en cuatro partes: La historia, el personaje de servicio (en inglés es un mucho más claro Tour of Duty), la instrucción y multijugadores.

• La historia: Es el modo más interesante

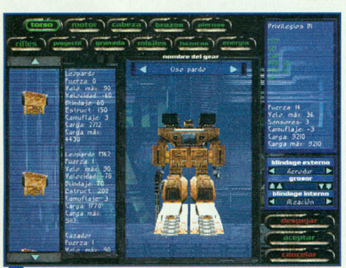
del Heavy Gear, en el cual se nos va contando una historia (la que detallamos anteriormente) la cual va transcurriendo a través de 32 misiones encadenadas.

• El personaje de Servicio: Esto vendría a reemplazar el Instant Action, pero se le ha dado un giro mucho más interesante: Las misiones que vayamos jugando irán modificando en tiempo real los acontecimientos en las Badlands, con alteraciones que podremos vislumbrar según el resultado de nuestros objetivos. Para que sea mucho más realista, se ha eleminado la opción para guardar en el disco nuestro progreso.

• La instrucción: De un modo muy similar al Mechwarrior, (no nos olvidemos que la misma compañía desarrolló los dos programas, así que las similitudes entre ambos son muchas) en esta opción podremos ponernos al tanto de todos los comandos y movimientos de nuestro Gear. Bajo la tutela de la Sargento Sanz, de la cual sólo podremos oír su chillona voz vociferando órdenes, a las cuales responderemos "¡Si, señor!", y la compañía del soldado Simmmons, iremos atravesando distintas etapas para ir poniéndonos al día con nuestra máquina de combate.



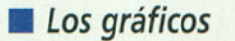
Este robot tiene algún problemita en la parte eléctrica... Que se puede mejorar con un par de tiros.



Los robots se pueden armar de manera muy sencilla en este apartado. Sólo hay que clickear y arrastar, y presto!

• Multijugadores: En esta opción podremos jugar en red, vía TCP/IP o IPX, y por Internet, en una de las carácterísticas más importantes del juego: Al conectarnos con un server en Estados Unidos podremos tomar parte de una batalla entre las dos facciones. Los resultados de la misma van afectando la distribución de tropas y de la frontera dinámicamente.

En la mayoría de las misiones el terreno de las Badlands va cambiando según la zona que nos encontremos, y los objetivos que se nos van presentando son interesantes. Lamentablemente, muchas de las opciones que se prometieron han quedado en el camino o son un tanto ineficaces: A una de las que le tenía más esperanza, que era la posiblidad de tomar las armas con las manos, por el momento se ve reducida a un puro hecho visual, que no tiene mayor injerencia sobre el juego. Lo único que podemos hacer es tomar rifles de nuestros enemigos caídos en caso de que nuestras municiones se agoten. Espero que tengan agendado para futuras ediciones armas de corto alcance (como hachas o sables) o que se pueda cargar armamento de mayor calibre con las dos manos.

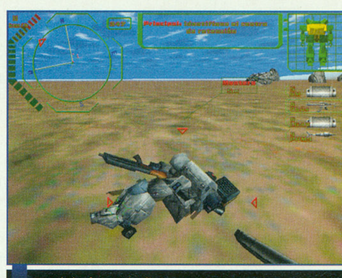


Los gráficos

Heavy Gear utiliza el mismo engine que casi todos los juegos de Activision (Mechwarrior, Interstate '76), por lo que me sorprende que la calidad de los gráficos no sea la misma, ni tengan la misma velocidad que en el nuevo patch para 3Dfx del Mercenaries. De todas formas, a nivel gráfico cumple, pero me gustaría ver en el futuro una mejora comparable a los increíbles gráficos del Wing Commander Prophecy. No sé si esto es posible, pero pedir no cuesta nada...

El terreno de la mayoría de las misiones está compuesto por pequeñas cadenas montañosas de poca elevación, que sirven como cobertura en caso de ataques sorpresivos, algo totalmente distinto a los terrenos del Mechwarrior, que eran planicies con altas montañas a su alrededor.

En ocasiones hemos visto árboles en alguna de las misiones, pero en todos los casos son un poco escasos y tienen un sentido meramente decorativo.



Una de las formas de eliminar a nuestros enemigos es atacar sin piedad a las piernas, quedando de ese modo vulnerables.

Las secuencias de video que nos van contando la historia están muy bien realizadas, y la calidad de video, en pantalla completa, es muy buena. Lamentablemente no podemos decir lo mismo de la actuación de los que interpretan los diversos roles dentro del carrier en el que viajamos,como tampoco termina de convencer la traducción de los diálogos, que se quedaron en el camino de algo neutro y el típico acento español. De todas formas, el argumento es tan bueno que atrapa desde un primer momento y nada de lo comentado anteriormente importa, ya que lo único que queremos saber es el destino de nuestro personaje.

En conclusión

Heavy Gear es un excelente intento de Activision para darle un nuevo giro al género, y por el otro lado, demostrar que no necesita la licencia de FASA para generar un programa muy adictivo.

Lamentablemente, hay ciertas opciones que se han quedado en el camino, pero estamos seguros de que Activision las tendrá en cuenta para futuras continuaciones de este apasionante juego.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

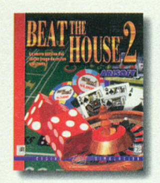
QUE TIENE: El nuevo simulador de robots de Activision, creadores de la saga Mechwarrior.

LO QUE SI: Historia atrapante. Efectos de sonido realistas. Movimiento de los robots innovativos. Modo multiplayer por internet dinámico.

LO QUE NO: Pobre actuación y traducción de las secuencias de video. En algunas misiones en las cuales abundan los robots y los objetos, los cuadros por segundo descienden terriblemente.

82%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Interplay / Arisoft*
Internet: *www.interplay.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 90, 16 MB RAM, 15 MB en el disco rígido, CD-ROM 2x, Windows95, Gráficos SVGA, Tarjeta de sonido.*



Beat The House 2

Interplay apuesta sus fichas a su nuevo programa de simulación de juegos de casino

Es Ud. un jugador empedernido? ¿Considera que no tiene remedio? ¡No se preocupe! Interplay consiguió la solución para sus problemas... y se llama Beat the House 2. ¿De que se trata este nuevo programa de simulación de Casino?

Comenzamos en el Hall central, donde se ingresa el nombre de cada uno de los jugadores a participar en este casino virtual, que pueden ser hasta nueve diferentes, pero solamente podrán jugar simultáneamente en multiplayer (en el mismo equipo, sin soporte de ninguna clase conexión) hasta cuatro.

Todos nuestros juegos favoritos están presentes: Black Jack, mini Bacará, video poker, tragamonedas, dados y por supuesto... ¡Ruleta!

Beat the house 2, fue hecho con todas las intenciones de funcionar como simulador, y eso es precisamente lo que es.

Luego de probarlo intensivamente, comprobamos que cada uno de los juegos funciona con las reglas y simulación de azar propias de un casino verdadero, aunque los jugadores profesionales saben muy bien que no se trata solamente de suerte.

Sí, existe estrategia en el juego de azar. Si bien nada descubierto hasta el momento nos garantiza el triunfo (de lo contrario nos haríamos millonarios fácilmente) hay maneras de jugar con ventajas, con este programa es posible elaborar algunas estrategias, y lo mejor de todo sin perder ni un sólo centavo.

Después de terminar de jugar podemos acceder desde el Hall central a un menú de estadísticas bastante sofisticado. Allí podremos ver como nos fue en cada uno de los juegos, indicándonos en que apuestas ganamos o perdimos dinero, además de la hora en la que hemos estado en dicho sitio.

¿Cómo se ve? La sala principal tiene una cámara aérea, donde los jugadores participantes pueden acceder a cada juego o sector.

Las animaciones de la gente apostando se complementan con los sonidos de ambiente (murmullos, risas, ruidos de las máquinas tragamonedas, etc), para incrementar el realismo de la situación, además de la delicada iluminación propia de los casinos.

Los gráficos son lo suficientemente buenos como para cubrir las expectativas de los jugadores, realizados en SVGA con aspecto renderizado. A pesar de ser algo simples, cumplen con el cometido de dar vida a este casino virtual.

En los sectores de juegos automáticos, encontraremos ocho variantes de Video Poker y seis máquinas tragamonedas, mientras que para los naipes, dados o ruleta podemos optar entre cuatro mesas diferentes de acuerdo a los valores a apostar (mientras que el acceso en alguna de las mesas como las de dados o Black Jack es seleccionable por medio de la interface, en las de ruleta o bacará podrá hacerse desde el menú de configuraciones).

Tenemos la posibilidad de contratar un Coach quien nos aconsejará como apostar, a cambio de sus servicios se quedará con un 5% de nuestras ganancias.

La interface con la que cuenta es bastante intuitiva, es muy cómodo el uso de ambos botones del mouse para agregar o retirar fichas, y por suerte no existe tiempo para esta acción (quienes hayan jugado a Caesars Palace habrán notado que en la ruleta, muchas veces no alcanza el tiempo para retirar lo ganado, obligándonos involuntariamente a repetir la apuesta).

Un elemento imprescindible es la ayuda en línea, que nos explica por separado cuales son los reglamentos para cada uno de los mencionados juegos. Otro punto interesante es el sector de recomendaciones, que da pequeños consejos a los novatos o explica algunas reglas como por ejemplo las diferencias entre las ruletas americanas o europeas.



Las seis máquinas tragamonedas son una verdadera tentación.

¿Que sucede si perdemos todo el dinero? Bueno, esto es un problema que sucede bastante seguido, si es que todavía no aprendimos a retirarnos a tiempo. En primer lugar el dinero apostado es virtual así que no hay porque hacerse problema, de todas maneras podemos pedir un préstamo en el hall central y probar con el desquite.

Beat the house 2, es un juego que entra en la categoría de simulación de casino, y por cierto la mejor opción disponible en la actualidad. Lo único malo es que no tiene posibilidad de jugarse por red como su hermano y principal competidor Caesars Palace de la misma empresa.

Las chances de ganar en la ruleta americana son menores. Tiene 00.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego de simulación de Casino con un sistema de estadísticas incorporado.

LO QUE SI: Interface intuitiva.Variedad de juegos. Posibilidad de usar un Coach. Permite ser jugado por varios jugadores simultáneamente. Los efectos de sonidos. Manual en línea.

LO QUE NO: No tiene soporte para red. El sistema de juego es algo básico para las posibilidades tecnológicas actuales. Con el dinero que Ud. gane no podrá comprar nada.

76%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Gremlin Interactive / Microbyte
Internet: www.gremlin.co.uk
Requerimientos Mínimos: Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Gráficos SVGA, Tarjeta de sonido de 16 bits, Windows 95.

Actua Soccer 2



Una nueva entrega del juego de fútbol más vendido en Inglaterra

Por Mariano Peñalver

Gremlin Graphics nos entrega este nuevo capítulo de la saga suceso en Inglaterra, Actua Soccer, en una versión sensiblemente mejorada gracias a la correcta implementación de aceleración 3D y nuevas opciones nunca vistas en un simulador de fútbol.

El juego

El desarrollo del juego es el usual en estos casos, con una gran variedad de cámaras para seleccionar desde donde visualizar el encuentro. El control es sensible y difícil de controlar a la perfección. Como casi todos los juegos de fútbol para PC padece del "síndrome de cancha de papi", ya que con sólo sacar desde nuestro arco llegamos al área del contrario. Un aspecto muy cuidado es el climático, que realmente influye en la jugabilidad: Por ejemplo si llueve, los jugadores al tirarse para intentar sacarle la pelota al contrario, dejarán un surco permanente en la cancha, o al nevar (realmente un efecto muy logrado) la pelota tendrá tendencia a clavarse en la cancha. Los arqueros son muy inteligentes y es realmente muy difícil buscarles el punto flojo para conquistar su arco. Un medidor al mejor estilo "Telebeam" nos indicará la velocidad, la distancia a la que se pateó y la trayectoria de la pelota en el momento de convertir un gol.

En los partidos pueden participar, como es usual, un sólo jugador o hasta cuatro en el mismo equipo, con opción de conectarnos vía serie, IPX o Internet para disputar eventos con contrincantes del mundo entero.

El control de nuestro equipo se puede efectuar mediante teclado o Joystick.

Las opciones

Si hay algo en abundantes cantidades, son las opciones. Virtualmente podemos cambiar todas las características del juego utilizando un menú muy sencillo.

Empezando por el tipo de evento a disputar, que incluye: partido amistoso, una liga entre todas las selecciones del mundo o una copa donde disputamos un torneo mundial en el que somos eliminados tras perder un sólo partido. Parece increíble pero Actua Soccer 2 carece de la opción tradicional de copa del mundo.

Para cada ocasión podremos seleccionar un arbitro diferente –cada uno tiene una personalidad distinta– o dejar que la computadora lo seleccione al azar. También contamos con la posibilidad de grabar nuestra situación entre partido y partido.

Otra de las novedades es un modo de práctica, muy detallado en todos sus aspectos, con los jugadores portando las pecheras reglamentarias durante el entrenamiento. En el mismo podremos practicar todos los movimientos del juego incluso los penales –excelentemente realizados pero muy difíciles de ejecutar con precisión- con la excepción de tiros libres y la inclusión, nunca vista en otro juego de fútbol, de los dos arqueros presentes durante esta modalidad.

Los equipos que integran Actua Soccer 2 están conformados por casi todas las selecciones del mundo (falta Jamaica, por ejemplo) y son editables en su totalidad. Las posibilidades son abrumadoras, podemos modificar el nombre del estadio, del equipo y de los jugadores (aunque estos están perfectamente actualizados a Enero del '98, salvo por un par de nombres mal asignados), sus caras, color de la indumentaria, altura, peso, posición en la cancha donde logra un mejor desempeño e inclusive si es diestro o zurdo.

También se incluye una opción muy novedosa para este tipo de juego: Los escenarios.

En ellos nos encontramos con situaciones comunes a los juegos de estrategia en la que nos encomiendan una misión con objetivos predeterminados. En Actua Soccer 2 los escenarios consisten en, por citar un ejemplo: ...quedan sólo 40 minutos de juego, Escocia, nuestro equipo, se encuentra en desventaja frente a España por un gol de diferencia y empezamos "la misión" en el momento en que tenemos un córner a nuestro favor, desde ese momento deberemos continuar el partido y vencer.



Los efectos climatológicos son sin duda uno de los puntos fuertes del juego.

El tiempo estipulado para cada partido se puede establecer entre 3 y 20 minutos reales para cada tiempo.

En resumen

Actua Soccer 2 no requiere de un gran equipo para correr a la perfección, de hecho funciona perfectamente en una Pentium 133 sin placa aceleradora de ningún tipo. Pero con D3D o 3Dfx se logra una sensación de mayor realismo. El sonido es quizás el aspecto más flojo de todo el juego. Aunque el relato es fluído y está muy bien realizado, AS2 carece de sonidos ambientales que nos motiven un poco más, con una hinchada prácticamente inexistente. Por lo demás Actua Soccer 2 es un buen juego de fútbol que nos hará pasar momentos muy agradables junto a nuestros amigos.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un nuevo intento de Gremlin para seguir conquistando adeptos a su serie Actua Soccer.
LO QUE SI: El editor de equipos. Los jugadores están actualizados a la fecha. Los gráficos. Los diferentes climas. La variedad de las cámaras.
LO QUE NO: No tiene copa del mundo en su formato tradicional. Sonido ambiental pobre.

75%

hardware

PROMEDIO **95%**

Ficha Técnica
Compañía: *Cambridge Soundworks*
Internet: *www.hifi.com*
Precio: *$180*
Puntos de Venta: *CD Market - HAL Computación*



Cambridge PCWorks

Un sistema de subwoofer y satélites que supera sin problemas a la mayoría de los parlantes que lo duplican en precio

Pocos conocen la calidad de los parlantes que produce Cambridge SoundWorks, una compañía de amplia trayectoria y reconocimiento en los Estados Unidos. En la sección de mutimedia poseen tres opciones muy marcadas: Los MicroWorks, los SoundWorks y los PCWorks, que son los más accesibles, pero no por eso dejan de ser una excelente opción.

Como dijimos antes, la compañía era conocida por la excelente calidad de sus parlantes, pero también era sabido que esa calidad venía acompañada por un alto costo. Eso ha cambiado con la salida de su línea más económica, los Cambridge PCWorks, que en Argentina se pueden encontrar en los comercios especializados por $180, algo que puede llegar a parecer un costo tal vez elevado para unos parlantes, pero con sólo oírlos nos daremos cuenta la diferencia.

La composición de los parlantes

Una marca distintiva de toda la línea de multimedia de Cambridge es la disposición de sus parlantes: Tanto los PCWorks como sus hermanos mayores están compuestos por un par de satélites más un subwoofer. El subwoofer tiene un control independiente de bajos y un pequeño cable con otro control para el volúmen, que puede colocarse por medio de un adhesivo en el monitor o teclado para tenerlo un poco más a mano.

Tal vez el único problema sea un pequeño detalle que no existe en ninguno de los parlantes de la línea multimedia de Cambridge, que es el manejo de los controles de tono y balance. Esto de todas formas se puede manejar dentro de los mixers de la tarjeta de sonido en el Windows 95, así que podría entenderse el porqué de su ausencia.

La diferencia está en su interior

Los satélites del sistema PCWorks tienen en su interior unos parlantes de tres pulgadas, de 3.5 watts cada uno. A pesar de su tamaño, ofrecen una excelente respuesta de agudos y medios, y el subwoofer de 10 watts se encarga del manejo de los bajos, sonando mucho mejor que muchos parlantes que se venden por el doble del precio de los PCWorks. El secreto de ésta increíble combinación de calidad y precio reside en que Cambridge no ha sacrificado costos en la calidad de sus componentes, sino en reducir un poco la potencia del sistema para hacerlo más accesible.

Los satélites están preparados para no tener problemas de magnetismo, con lo que nos vemos beneficiados, ya que podemos ubicar los mismos a los lados del monitor.

La respuesta de los parlantes en lo referente a compacts de audio es muy buena, con agudos y medios bien definidos y bajos muy sólidos por parte del subwoofer. De todas formas para que los bajos tengan la presencia necesaria para la mayoría de los juegos, habrá que colocar el subwoofer como se indica en el manual, cerca de una pared.

La distorción de los parlantes se puede apreciar cuando colocamos el nivel de la tarjeta de sonido al 75 por ciento y los PCWorks al 70 por ciento de su volúmen máximo, lo que será más que suficiente para un sonido aceptable dentro de un cuarto de proporciones normales.

En conclusión

Cambridge ha dado en la tecla creando unos parlantes de excelente factura, que tienen un sonido asombroso y claro, sin llegar a costar lo que sus hermanos mayores, los Cambridge MicroWorks ($550) y los Cambridge SoundWorks ($350), sólo a expensas de la potencia final y no sacrificando calidad en los componentes internos, pero siendo sin dudas la opción indicada para el jugador que está buscando cambiar sus viejos parlantes de $50.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Cambridge demuestra que se pueden tener parlantes de una calidad que se suele pagar $300 por sólo $180.
LO QUE SI: Un precio que los acerca al bolsillo de los jugadores promedio. Excelente respuesta de agudos y medios en los satélites y de bajos en el subwoofer.
LO QUE NO: Falta de los controles de balance y agudos en los parlantes.

95%



¿QUE PC COMPRAR?

Sabemos lo difícil que se hace elegir y comprar una PC en estos días, por eso te presentamos un completo informe con cuatro opciones diferentes, con todos los componentes y precios de cada uno, para que puedas elegir el equipo que mejor se adapte a tu presupuesto y requerimiento.

Comprar una PC en estos días no es nada fácil, más teniendo en cuenta la cantidad de opciones que encontramos disponibles en el mercado. Procesadores, placas de video, aceleradoras 3D, monitores, módems...etc. Los datos técnicos y marcas no hacen más que confundir al que no está muy informado en el tema, y aún así podemos saber todo lo referente al hardware y no saber tal vez cual puede ser la máquina adecuada para nuestros gustos o presupuesto (factor más que importante a la hora de adquirir el equipo).

Teniendo en cuenta la infinidad de pedidos por parte de nuestros lectores para que aclaremos un poco el panorama, les vamos a presentar a continuación cuatro opciones dentro de las cuales se podrán adaptar la mayoría de los consumidores de juegos para PC.

En principio veremos en profundidad la Opción A, una máquina sólo apta para fans extremistas de la PC y que seguramente no está a la altura de casi ningún usuario por el alto costo de los componentes. Pero es la opción que nos da lo mejor que el dinero puede comprar, y así la elegimos. Además todos sabemos que si tuviéramos el dinero para tenerla, la duda no se asomaría por nuestras cabezas, y ustedes sabrán al igual que algunos de nosotros (con envidia sana, por supuesto) que alguien en la Argentina tal vez esté jugando a nuestro juego favorito con una velocidad que ni siquiera imaginamos o sonando en unos parlantes que nunca escuchamos. Desde acá, ¡Nuestras más sinceras felicitaciones! Lo único que nos deja seguir adelante es pensar que tal vez en dos años no tendrán ese avión del que seguramente se jactan delante de sus amigos...Que se va a hacer, así es la computación.

Segunda en la lista está por supuesto la Opción B, de la cual deberemos sentirnos más que orgullosos, ya que sigue siendo una máquina muy importante. La diferencia principal radica en algunos componentes que han sido reemplazados por otros similares de menor costo, haciéndola más accesible para la mayoría de los mortales.

En tercera posición se encuentra, como habrán adivinado, la Opción C, una máquina que tal vez no tenga todas las prestaciones de las otras dos, pero que soporta dignamente la mayoría de los programas disponibles en la actualidad. No es del otro mundo, pero no es tampoco para despreciarla.

Por último amigos, está la Opción D, máquina sólo recomendable para los que no tengan el presupuesto requerido para la configuración anterior. Nada menor a esta configuración es recomendable, ¡ya que puede quedar obsoleta en el instante que transpasemos la puerta del comercio donde la adquirimos!

Debemos advertirles desde este momento que la duración de la máquina en lo que a juegos respecta (no nos engañemos, una Pentium II de 333 MHz no es necesaria para un procesador de textos como el Word, o una hoja de cálculos como el Excel) depende de lo potente que sea en la actualidad. La Opción A puede tener una duración promedio de dos años, y tal vez la D no subsista más de 6 meses. Esto hay que tenerlo muy en cuenta en el momento de poner nuestro dinero en hardware.

Si somos fanáticos de los cuadros por segundo y la velocidad del Quake 2, por ejemplo, deberá quedar claro que las cuatro opciones corren el programa sin problemas, pero que la sensación de movimiento en la Opción A o B no es la misma que en la C. Los testeos demuestran que la Pentium II de 333 MHz es casi cuatro veces más rápida que la Pentium 166 MHz MMX (ojo que todas las Pentium II poseen arquitectura MMX).

Algo que quedó por lo menos para nosotros demostrado es que no se puede en la actualidad tener una máquina si no compramos en el mismo instante una placa aceleradora que soporte con buena velocidad juegos para Direct 3D o OpenGL. Las placas que tienen chips como el 3Dfx o el Nvidia Riva 128 se han convertido en un estándar y no es aceptable de ninguna manera no gastar 250 pesos en estas maravillas, que han convertido a las PC en la mira de los desarrolladores de juegos de las consolas.

Pasemos a los detalles de las máquinas para el deleite de nuestros lectores.

Opción A

Motherboard:

Intel AL440LX



Precio: $330

El nuevo mother de Intel contiene un slot AGP, que posee 266MB por segundo de pipeline de la CPU al video, permitiendo un acceso más rápido a los chips de gráficos con la memoria del sistema. Todas estas ventajas requieren por supuesto adquirir una placa de video o una aceleradora AGP. Además soporta memoria SDRAM.

Procesador:

Intel Pentium II 333 MHz MMX



Precio: $1150

Intel sigue demostrando su superioridad en materia de procesadores, y para la Opción A no podía faltar de ninguna manera el nuevo chip que corre a una increíble velocidad de 333 MHz. Para Septiembre u Octubre de este año Intel tiene planificado poner a la venta su nuevo chip Pentium II de 400 MHz, junto con el mother 440BX que soportará ese monstruo que dejará sin dinero a más de uno. Como seguramente su precio será más que elevado, te recomendamos ir tirando con nuestra opción hasta que puedas tener el coraje suficiente para adquirir el P II 400.

Memoria:

128 MB SDRAM 100 MHz

Precio: $500

Con esta cantidad de memoria y su velocidad, ningún juego te causará problemas, y nuestro querido Windows 95 (o Windows 98) tendrá toda la cantidad de recursos que quiera.

Placa 3D:

Diamond Monster 3D



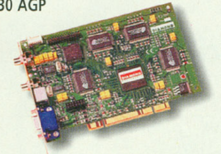
Precio: $250

De todas las placas aceleradoras de 3D, consideramos que la Monster 3D es la más indicada, tanto por su disponibilidad como cantidad de software que incluye en el paquete. Además, siendo una de las primeras en

aparecer, sigue siendo una de las placas que tienen una perfomance superior al resto de las combinaciones 2D-3D.

Video:

Diamond Viper 330 AGP

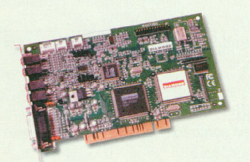


Precio: $350

La unión de la Viper 330 AGP con la Monster 3D hacen una mezcla imbatible en lo que a juegos respecta. Con la Monster 3D tendremos compatibilidad 100% con todos los juegos que soporten Open-GL o estén diseñados específicamente para 3Dfx, y la Viper nos brindará una velocidad insuperable en todos los juegos que estén diseñados para Direct 3D. Siendo además AGP, hace posible utilizar la memoria base de nuestra PC, y pudimos comprobar en juegos como el G-Police que esta novedad permite el agregado de detalles que de otra manera serían imposibles de apreciar.

Tarjeta de Sonido:

Diamond Monster Sound



Precio: $250

La placa de sonido debía ser PCI para poder dejar los slots ISA libres, lo que nos permitiría una mejora en la velocidad general de la PC. Lamentablemente la Sound Blaster AWE 64 es ISA, entonces nuestra elección tiene que recaer en la Diamond Monster Sound. El bus PCI puede manejar varios canales de audio simultáneamente, más filtros 3D y mezclas en la placa, cosas que en los bus ISA tiene que manejar el CPU.

La Diamond Monster Sound es sin duda la mejor placa de sonido PCI. Maneja 24 canales de audio de 16 bits independientemente, y 32 voces en el audio wavetable. Además está equipada con 2 salidas estéreo independientes, con lo que tenemos la posibilidad de colocar cuatro parlantes para efectos de sonido surround.

El único inconveniente que encontraremos es la dificultad para poder configurar la Monster Sound con los viejos juegos DOS. De todas maneras los juegos de DOS son una antiguedad, que poco a poco se van olvidando.

Monitor:

ViewSonic G810 21"



Precio: $2100

Un monitor de 21 pulgadas es tal vez una opción un tanto cara, pero la mejor máquina se merece un monitor a la altura de las circunstancias. Viewsonic está pegando fuerte en el marcado argentino con toda la línea de monitores de 15 y 17 pulgadas a un excelente precio, y el ViewSonic G810 de 21" no es la excepción, ya que su costo es sensiblemente inferior al de sus pares de Nec.

Disco Rígido:

Fujitsu MPA3052AT



Precio: $450

Un rígido de 5.2 giga (alcanza esta cantidad de almacenaje con la utilización de sólo tres platos de 1.7 GB cada uno, algo que usualmente estaba disponible solamente en discos para servers) con un caché de 128k, y una transferencia de 8 a 15 megas por segundo.

Lectora DVD / CD-ROM:

Creative Labs DVD Encore2

Precio: $530

Este es el nuevo Kit de Creative Labs, con un excelente DVD-ROM de 2x (que dobla la velocidad de los DVD hasta ahora conocidos), y una muy buena placa decodificadora de MPEG-2. EL Encore ofrece una calidad de imagen asombrosa, una performance de



CD-ROM de 20x y posee además salidas simultáneas para el monitor y la TV.

Modem:

US Robotics Sporster 56K

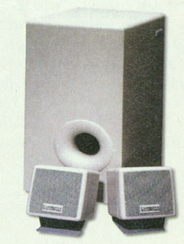


Precio: $350

Nuestra elección recayó en un módem externo, ya que son más fáciles de instalar y no ocupan un slots ISA, cosa que quisimos evitar desde el comienzo. Los modems USRobotics se han convertido en una marca que es sinónimo de calidad, y muchos providers ya soportan la norma de 56K, que aún no es estándar, pero pronto lo será.

Parlantes:

Cambridge MicroWorks



Precio: $550

¡Realmente espectaculares! Son los mejores de la línea Cambrige, y por esa razón están incluídos en la primera opción. Tenés que escucharlos para darte cuenta de lo buenos que son. El sonido es tan claro y limpio, que supera a otros de mayor tamaño y costo. Con la compra de unos de estos parlantes Microworks, no vas a necesitar conectar la PC a un equipo de audio.

Joystick:

Microsoft Sidewinder 3D Pro Force Feedback



Precio: $215

El mejor joystick de Microsoft conocido hasta ahora. Es sumamente fácil de instalar y configurar bajo Windows '95.
El Force Feedback en algunos juegos como el Need for Speed 2, Interstate '76 o Flight Simulator 98, es realmente espectacular.

Mouse:

Logitech Cordless MouseMan Pro



Precio: $ 120

El mejor mouse sin cable que he tenido el gusto de usar. Hay que acostumbrarse un poco a su nueva forma, pero una vez logrado, no lo cambiás por ningun otro. Configurando el tercer botón se pude acceder a menues muy útiles bajo Windows '95, como ser el CyberJump para el Netscape Navigator o HyperJump para Windows '95.

Teclado:

Microsoft Natural Keyboard

Precio: $ 100

Su diseño ergonómico permite una mejor posición de las manos en el teclado, brindando un mayor confort al escribir.

Zip Drive:

Iomega Zip Drive IDE interno

Precio: $ 160

Elegimos el Zip IDE interno por su velocidad (5 veces más rápido que el paralelo), y por ser más económico que el modelo SCSI, ya que no requiere de una placa para controlarlo, se conecta como un disco rígido, y Windows '95 lo reconoce automáticamente sin la necesidad de instalar algún tipo de driver. En DOS basta correr el Guest (que se incluye en un diskette) para que funcione perfectamente.

Opción B

Motherboard:

Intel AL440FX

Precio: $300

Procesador:

Intel Pentium II 266 MHz MMX

Precio: $620

Memoria:

64 MB EDO RAM

Precio: $240

Placa 3D:

Diamond Monster 3D

Precio: $250

Video:

Diamond Viper 330 PCI

Precio: $340

Tarjeta de Sonido:

Sound Blaster AWE 64 Gold

Precio: $280

Monitor:

ViewSonic E71 17"

Precio: $700

Disco Rígido:

Quantum Fireball 4.3 GB

Precio: $300

Lectora CD-ROM:

Genérico de 24x

Precio: $120

Modem:

Us Robotics Sporster 56K interno

Precio: $300

Parlantes:

Cambridge SoundWorks

Precio: $350

Joystick:

Microsoft Sidewinder Precision Pro

Precio: $100

Mouse:

Logitech MouseMan Pro

Precio: $ 90

Opción C

Motherboard:

Soyo VX

Precio: $140

Procesador:

Intel Pentium 233 MHz MMX

Precio: $280

Memoria:

64 MB EDO RAM

Precio: $240

Placa 3D:

Diamond Monster 3D

Precio: $250

Video:

Matrox Mystique 220 4MB

Precio: $180

Tarjeta de Sonido:

Sound Blaster AWE 64 Value

Precio: $130

Monitor:

ViewSonic E51 15"

Precio: $350

Disco Rígido:

Quantum Fireball 4.3 GB

Precio: $300

Lectora CD-ROM:

Genérico de 24x

Precio: $120

Modem:

US Robotics Sporster 33.600 interno

Precio: $160

Parlantes:

Cambridge PCWorks

Precio: $180

Joystick:
Microsoft Sidewinder 3D Precision Pro
Precio: $100

Mouse:
Logitech MouseMan Pro
Precio: $ 90

Opción D

Motherboard:
VX Two
Precio: $100

Procesador:
Intel Pentium 166 MHz MMX
Precio: $190

Memoria:
32 MB EDO RAM
Precio: $120

Placa 3D:
Diamond Monster 3D
Precio: $250

Video:
Diamond 2000 2MB
Precio: $80

Tarjeta de Sonido:
Soun Blaster AWE 64 Value
Precio: $130

Monitor:
Samsung SyncMaster 3NE 14"
Precio: $260

Disco Rígido:
Quantum Fireball 3.2 GB
Precio: $270

Lectora CD-ROM:
Genérico de 24x
Precio: $120

Modem:
Us Robotics Sporster 33.600 interno
Precio: $160

Parlantes:
Genéricos Potenciados
Precio: $40

Joystick:
WingMan Digital Extreme
Precio: $70

Mouse:
Logitech First Mouse
Precio: $ 30

Bueno, eso es todo por el momento. Por razones de espacio no hemos incluído la descripción de todos los productos de las categorías B, C y D, pero la mayoría de ellos están disponibles en el mercado argentino, y son los que más se adecúan al conjunto de cada una de las opciones. Los precios indicados pueden variar desde el momento que se armó la nota hasta que llega a sus manos la revista, así que consulten en el comercio donde vayan a adquirir el equipo.
A continuación verán un cuadro resumiendo los componentes y precios de cada opción.

CUADRO DE COMPONENTES Y PRECIOS DE LAS OPCIONES A-B-C-D

Componentes	Opción A	Precio	Opción B	Precio	Opción C	Precio	Opción D	Precio
Motherboard	Intel AL440LX	$330	Intel AL440FX	$300	Soyo VX	$140	VX Two	$100
Procesador	P II 333 MHz	$1150	P II 266 MHz	$620	P 233 MHz MMX	$280	P 166 MHz MMX	$190
Memoria	128 MB SDRAM	$500	64 MB EDO RAM	$240	64 MB EDO RAM	$240	32 MB EDO RAM	$240
Placa 3D	D. Monster 3D	$240	D. Monster 3D	$240	D. Monster 3D	$240	D. Monster 3D	$240
Video	D. Viper 330 AGP	$350	D. Viper 330 PCI	$320	Mystique 220 4MB	$180	D. 2000 2MB	$80
Tarjeta de Sonido	D. Monster Sound	$250	S. B. AWE 64 Gold	$280	S. B. AWE 64 Value	$130	S. B. AWE 64 Value	$130
Monitor	ViewSonic G810 21"	$2100	ViewSonic E71 17"	$700	ViewSonic E51 15"	$350	SyncMaster 3NE 14"	$260
Disco Rígido	Fujitsu 5.3 GB	$450	Q. Fireball 4.3 GB	$300	Q. Fireball 4.3 GB	$300	Q. Fireball 3.2 GB	$270
Lectora CD-ROM	Encore2 DVD-ROM	$530	Genérico de 24x	$120	Genérico de 24x	$120	Genérico de 24x	$120
Módem	Us Robotics 56k Ext.	$350	Us Robotics 56k Int.	$300	Us Robotics 33.600	$160	Us Robotics 33.600	$160
Parlantes	C. MicroWorks	$550	C. SoundWorks	$350	C. PCWorks	$180	Genéricos Potenc.	$40
Joystick	Sidewinder 3D Pro FF	$215	Precision Pro	$100	Precision Pro	$100	Wingman Extreme	$70
Mouse	Cordless M. Man Pro	$120	MouseMan Pro	$90	MouseMan Pro	$90	First Mouse	$30
Teclado	Natural Keyboard	$100	BTC Win '95	$30	BTC Win '95	$30	BTC Win '95	$30
Zip Drive	Iomega IDE Int.	$160	-		-		-	
Precio Total		**$7395**		**$3990**		**$2540**		**$1960**

emuladores

LA SECCION RETRO PARA RECORDAR TODOS LOS CLASICOS QUE MARCARON UNA EPOCA

Por Guillermo Belziti

La emulación de nuestros antiguos equipos es algo que nos gusta. Tal vez sea porque nos produce nostalgia, o porque nos negamos a abandonar algunos de aquellos juegos que tanto hemos disfrutado.
En los últimos tres años la aparición de los programas conocidos como emuladores, de los cuales hemos hecho un informe especial en XTREME PC #1, nos han ofrecido la posibilidad de conservar todos aquellos juegos clásicos y poder volver a jugarlos en nuestra PC.

Este sección de la revista estará dedicada a eso, a los viejos buenos juegos y a los sistemas en los cuales corrían. Espero que la disfruten y que me escriban para hacer llegar sus opiniones



Commodore 64 - Emulación 99%

La Commodore 64 fue una de las tres computadoras hogareñas líderes en nuestro país durante los años 80.

Técnicamente estaba constituída por 64k de memoria, un microprocesador 6510, y otros dos chips que se ocupaban individualmente del video (Vic 6567) y sonido (SID 6581)

Desde hace tiempo que se viene experimentado la emulación, con resultados bastante satisfactorios, pero hasta el momento todos los programas existentes tenían alguna que otra falla.

Un nueva versión de emulador CC64S ha aparecido en estos últimos meses, corre bajo DOS o Windows 95, y tiene considerables ventajas sobre cualquier otro emulador realizado anteriormente.



Imagen con la que se comercializaba y publicitaba el juego en las revistas de la epoca.

En primer lugar, por primera vez el ciclo de ejecución de las instrucciones de video y audio, es exactamente igual al hardware original, se han mejorado los sistemas de carga de disco a tal punto que todos los juegos que hemos probado han funcionado correctamente (inclusive algunos que en los emuladores anteriores no funcionaban), presenta varios modos configurables de video, y uno en especial con opción entrelazado, que le da a nuestro monitor un aspecto de televisor.

Los menúes de configuración presentan varias opciones muy útiles, y la versión registrada cuenta con la posibilidad de crear archivos Wav con las músicas de nuestros juegos favoritos.

La emulación de la Commodore 64 ha alcanzado un nivel que difícilmente podrá ser superado, a partir de este emulador las futuras mejorías serán en base a la interface.



Asi se veia la primera aventura gráfica de LucasArts, bastante similar a Maniac Mansion.

La primera aventura gráfica de LucasArts

En el año 1986, la división de juegos de la empresa de George Lucas llamada Lucasfilm (más tarde cambiaría su nombre por LucasArts) trabajando en cooperación con los estudios Henson, dieron luz a uno de los géneros más populares de nuestros tiempos: Las Aventuras Gráficas.

Basándose en la popular película infantil Laberinto, con David Bowie y Jennifer Conelly como protagonistas, este nuevo juego era bastante más que una aventura conversacional clásica al estilo Scott Adams.

En Laberinto no era necesario escribir, ya que las opciones estaban en un menú, que mediante el uso de los cursores podíamos seleccionar. Con el joystick nos era posible controlar a nuestro personaje por los diferentes sitios, tal cual lo hacemos hoy con el mouse en las aventuras de última generación.

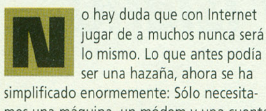
El objetivo del juego era atravesar la encantadora tierra de Laberinto, donde debíamos interactuar con todos los personajes del film, para poder regresar a nuestros hogares. Podía jugarse a diferencia de la pelicula, con dos personajes, uno masculino y otro femenino.

Aunque muchos jugadores piensen que Maniac Mansion fue la primera aventura de Lucas, se equivocan. Laberinto fue desarrollado poco tiempo antes, pero como nunca estuvo disponible para PC mucha gente lo desconoce. La versión original era de Commodore 64 y puede correrse bajo el emulador CC64S comentado en esta misma sección.

la zona 3D

EL LUGAR DE CONSULTA PARA LOS FANATICOS DE LOS ARCADES 3D

Por Martín Varsano



No hay duda que con Internet jugar de a muchos nunca será lo mismo. Lo que antes podía ser una hazaña, ahora se ha simplificado enormemente: Sólo necesitamos una máquina, un módem y una cuenta de internet y ¡presto!, el mundo multiplayer está al alcance de nuestras manos.

Todo esto ha hecho que los juegos preparados para tal fin (con opción para el protocolo TCP/IP o IPX a través de Kali) tomen una dimensión absolutamente diferente. El caso de los arcades 3D (léase Quake 2, Hexen 2, Duke Nukem 3D, Shadow Warrior, Blood, y especialmente el Quake, rey indiscutido del género) se ha visto multiplicado a un nivel desconcertante, ya que estos últimos son más fáciles de configurar, no requieren tanto tiempo en línea (no nos olvidemos que la mayoría aún cuenta con conexiones telefónicas, cosa que supuestamente se solucionará con el cable módem) y proveen una satisfacción casi instantánea, al poder desmembrar a un enemigo en cuestión de segundos.

Por todas estas cuestiones desde este mes en adelante vas a encontrar en esta sección, la zona 3D, todo lo que ocurra en la web y sus inmediaciones referente a este género tan especial y que día a día tiene más adeptos.

Primer capítulo: Quake

En este número vamos a ver en más detalle como configurar apropiadamente al Quake. Te vamos a mostrar que elementos son necesarios y cuales de la infinidad de archivos que estan flotando en la web valen la pena bajar.

• ***Quake*** (registrado): Si todavía no tenés esta maravilla, rompé el chanchito y andá corriendo a cualquier local y compráte la versión completa del Quake.

• ***QuakeWorld***: Es una versión del Quake específicamente diseñada para jugar en Internet. Con el Quake registrado se puede jugar tranquilamente, pero las mejoras que se han implementado en el QuakeWorld permiten una mejor conexión que disminuye considerablemente el lag (un problema que sufren la mayoría de los juegos en Internet, especialmente en éste género que requiere de acciones muy precisas. La demora se siente en el momento que efectuamos disparos sobre nuestros oponentes, restándonos efectividad en los aciertos) y tiende a ser menos errático que en Quake original. Luego de un año, la última versión de este patch (la 2.1, que se puede bajar de www.idsoftware.com) ha sufrido innumerables cambios que han optimizado al juego, para que la experiencia de Internet sea mucho más placentera.

El Quakeworld viene con otro programa muy importante en el paquete, que veremos a continuación.

• ***QuakeSpy***: Este programa (ahora se lo conoce como GameSpy 3D, y la última versión, la 1.52, se puede conseguir en www.gamespy.com) nos permite catalogar todos los servers que están disponibles en el momento de nuestro ingreso a Internet. Un server es una máquina que agrupa y maneja las posiciones de varios usuarios (en el caso del Quake pueden ser 32) que pueden estar diseminados por todo el mundo. Por eso es tan útil este programejo, que organiza según el PIN (es el tiempo que tarda en recibir el server nuestros datos y devolver una señal con el OK. A menor pin, nuestra conexión será más rápida) cual server nos conviene. En la actualidad, el GameSpy 3D soporta juegos como el Quake, Quake 2 y Hexen 2. Está en planes el soporte para el Jedi Knight y, por supuesto, cualquier juego que sea creado en base al engine de Carmack y Cía.

Cuando corremos por primera vez el QuakeSpy pide el armado de una configuración de jugador. Esta configuración nos permite setear las opciones más comunes. Estas son las siguientes:

- *Player Name*: El nombre que los otros jugadores verán en el juego.
- *Shirt*: Te permite elegir el color de la camisa.
- *Pants*: Te permite elegir el color de los pantalones.
- *Custom CFG File*: (opcional) Selecciona el .CFG que querés usar en el partido. Muchas personas tienen configuraciones del Quake hechas con parámetros propios. Esta opción es útil para utilizarlas en Internet.
- *Don't get skins*: Inhabilita bajar los skins nuevos cuando nos conectamos al server. Esto también nos permite no ver las texturas opcionales.
- *No auto-aiming*: Apaga una pequeña ayuda para apuntar. Esto es útil ya que el lag nos puede perjudicar, ya que muchas veces apuntar un poco más adelante de donde está el enemigo puede ser la clave del éxito.
- *Team*: (opcional) Hay que colocar cuatro letras que setean el equipo en el cual queremos estar.

Las dos listas de armas nos permiten setear con que arma queremos que el Quake nos deje cuando agarramos un arma nueva o un backpack. Por ejemplo, setearla para el Super Nail Gun significa que al agarrar el Rocket Launcher o el ThunderBolt no se producirá el cambio automáticamente.

- *Skin*: Aquí se coloca el skin que queremos usar, que se podrá ver en la ventana de referencia.

• ***Skins***: El Quakeworld permite la incorporación de Skins, que en síntesis son nuevas texturas para los jugadores en Deathmatch, así no todos tienen el mismo aspecto. Si no se modifican las opciones del QuakeSpy, de tanto en tanto las skins bajarán automáticamente a nuestro rígido del server. Si la opción está deshabilitada o por algún problema no se bajan, la textura por defecto (el marine) será utilizada. Muchas de las skins están disponibles en Internet en lugares como:

- www.idsoftware.com
- www.stomped.com
- www.bluesnews.com

Bueno, eso es todo por ahora. ¡Suerte y que tengan un buen Deathmatch!

soluciones

TRUCOS, CODIGOS Y TODO LO NECESARIO PARA AYUDARTE A JUGAR

The Curse of Monkey Island

La solución a los primeros tres capítulos

Esta es la primera parte de la solución a La Maldición de Monkey Island, obviamente una aventura de esta calidad se ve muy de vez en cuando, por lo que jugarla con la solución no es recomendable. Esta guía esta pensada para ser usada en caso de desesperación, en ella están detallados los pasos a seguir para terminar el juego -en modo normal y Mega Monkey– pero las cosas no requeridas que se pueden realizar en el juego son innumerables e imperdibles.

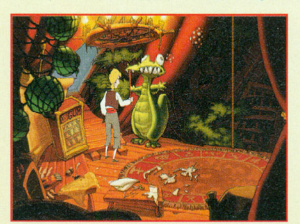
• Capítulo Uno: El fallecimiento del pirata zombie LeChuck

Agarrar el ESCOBILLON, hablar con el PIRATA ENANO (que no es otro que Wally, el cartógrafo de la segunda parte) hasta hacerlo llorar, luego tomar el GARFIO DE PLASTICO que deja caer, usar el GARFIO DE PLASTICO con el ESCOBILLON, usar el CAÑON y derribar a toda la flota de LeChuck, mirar por la ventana, usar el combo escobillón/garfio de plástico que ahora se llama BICHERO para juntar del agua los RESTOS, si queres podes hablar con la calavera MURRAY y si te queres divertir usa el BICHERO con MURRAY, volvemos adentro del barco, cortamos la CUERDA DE SUJETACION DEL CAÑON con el SABLE que es parte de los restos que recogimos en el agua, luego usamos el CAÑON, ahora estamos en una nueva habitación, recogemos la BOLSA, tras ella hay un gran ANILLO que también recogemos, usamos el ANILLO en la PORTILLA y terminamos la primera parte.



• Capítulo Dos: La maldición empeora

Recogemos la BRASA BRILLANTE (luego pasa a ser BRASA EN PALO), vamos al mapa y nos dirigimos al PANTANO, hablamos con MURRAY, entramos en el BARCO NAUFRAGADO, usamos la BOLSA DE MONEDAS en la MAQUINA DE CHICLES, -DIFICIL: Recoger PEGAMENTO-, recoger el ALFILER de la muñeca vudú que esta en el piso, usamos el COCODRILO, hablamos con la mujer vudú hasta que no tenga nada nuevo para decirnos, nos dirigimos a PUERTO POLLO, y entramos en el TEATRO que es el edificio que tiene la torre con el reloj, en el camarín de los artistas recogemos el GUANTE del bolsillo del ABRIGO DE PIRATA, y luego miramos el ABRIGO DE PIRATA, recogemos la CASPA para darnos cuenta de que en realidad son PIOJOS que nos quedan en el inventario, recogemos la VARITA MAGICA y la usamos en el SOMBRERO MAGICO que se encuentra sobre la misma mesa, recogemos el LIBRO que aparece, entramos al escenario y hablamos con los dos pseudo actores, luego nos vamos a la COSTA DE LOS





BARBEROS (la barbería), -FACIL: recoger la BOLA DE CARAMELO- -DIFICIL: Empujar dos veces al PIRATA SALEROSO (luego su nombre pasa a ser BILL EL DEGOLLADOR) y recoger la BOLA DE CARAMELO– usar los PIOJOS en el PEINE, usar la SILLA DE BARBERO, usar la MANIVELA, recoger el PISAPAPELES (la piedra que se encuentra sobre el libro), usar la MANIVELA tantas veces como sea necesario para poder alcanzar y agarrar las TIJERAS, ahora vamos al área del restaurante y del chico de la limonada, usamos las TIJERAS en las FLORES EXTRAÑAS, con esto conseguimos la FLOR DE IPECACUANA, luego volvemos a usar las TIJERAS pero ahora en los MATORRALES, examinamos el LETRERO. Una vez dentro de la serpiente, recogemos tres veces las cosas que hay dentro de la misma, luego usamos la FLOR DE IPECACUANA con el JAROPE DE TORTITAS (la jarra), con esto conseguimos el JAROPE DE IPECACUANA, que usamos con la





CABEZA DE LA SERPIENTE. Una vez en las arenas movedizas recogemos la PLANTA ESPINOZA que nos da obviamente una ESPINA y las CAÑAS que nos da una CAÑA HUECA, usamos la ESPINA en la CAÑA HUECA, esto nos da una CERBATANA, usamos los GLOBOS DE HELIO con el PISAPAPELES, queda un GLOBO FLOTANTE que debemos SOPLAR, luego usamos la CERBATANA en el GLOBO FLOTANTE para salir de las ARENAS MOVEDIZAS, vamos al RESTAURANT, hablamos con BARBARRUBIA, agarramos una SABROSA GALLETA MANTECOSA, empujamos al CLIENTE CALLADO, sacamos del CLIENTE CALLADO el CUCHILLO DE SIERRA PARA EL PAN, darle la BOLA DE CARAMELO al CAPITAN BARBARRUBIA, luego le damos el PAQUETE DE CHICLES, una vez que se ponga a hacer un GLOBO se lo pinchamos con el ALFILER, -FACIL: Tomar el CARNET DE SOCIO, el DIENTE DE ORO y luego volvemos a la BARBERIA, -DIFICIL: comemos la SABROSA GALLETA MANTECOSA, usamos los GUSANOS en el POLLO ASQUEROSO, recogemos el CARNET DE SOCIO, mascamos el PAQUETE DE CHICLES, inhalamos el GLOBO DE HELIO, unimos el CHICLE MASTICADO con el DIENTE DE ORO, masticamos el DIENTE EN CHICLE, recoger la BANDEJA PASTELERA y el CORTADOR DE GALLETAS, salir, usar la BANDEJA PASTELERA en el CHARCO DE LODO, volver a la BARBERIA, hablar con el PIRATA ELEGANTE



(este se vuelve EDWARD VAN HELGUEN), usar el GUANTE en EDWARD VAN HELGUEN, una vez en el duelo debemos cerrar la TAPA DE LA CAJA del medio y abrir la FUNDA DEL BANJO.

El duelo consiste en un juego al estilo del viejo Simón, donde se iban encendiendo colores y teníamos que repetirlos en secuencia hasta equivocarnos. En este caso, EDWARD VAN HELGEN toca una melodía, esta no nos interesa, sí debemos preocuparnos por recordar que cuerda toca al final de cada una y en tu turno tocarlas en el mismo orden, tras tres secuencias terminará esta primera fase del duelo.

Cuando se ponga a tocar como un desquiciado, recogemos una PISTOLA del MONTON DE PISTOLAS y le disparamos al BANJO, de nuevo en la BARBERIA, deberemos mostrarle el DIENTE DE ORO a BILL EL DEGOLLADOR, volvemos al área donde nos batimos a duelo, nos dirigimos a la COLINA DE HIERBA donde vemos un barril, usamos el CUCHILLO DE SIERRA PARA EL PAN en el BURRO (que es la base del barril), luego usamos la BRASA EN PALO en el nuevo REGUERO DE RON, -DIFICIL: usar el CORTADOR DE GALLETAS en el OTRO ARBOL DE CAUCHO, con lo que conseguimos un



TAPON DE GOMA, volvemos a la BARBERIA y hablamos con el PIRATA BARBERO (luego pasa a llamarse HAGGIS Mc MUTTON), hacemos la competencia de lanzar los troncos, que gracias a todo lo hecho anteriormente ganamos con facilidad (y un poquito de trampa), vamos al CLUB DE PLAYA BRIMSTONE y hablamos con el CHICO DE LA CABAÑA al que le damos el CARNET DEL CLUB, agarramos tres TOALLAS y las usamos en la CUBETA DE HIELO, obtenemos tres TOALLAS MOJADAS, nos dirigimos a la playa, tratamos de avanzar, al quemarnos los pies, GUYBRUSH retrocede, usamos las TOALLAS MOJADAS en la ARENA CALIENTE tres veces, hablamos con el BAÑISTA (PALIDO), luego recogemos la JARRA, nos vamos por la puerta al puesto de limonada, y cambiamos las jarras usando JARRA con JARRA, hablamos con el PIRATA ENANO (KENNY BOCASUCIA) y le compramos limonada, recogemos el JARRO y lo usamos en el BARRIL DE TINTE, luego volvemos al CLUB DE PLAYA BRIMSTONE, agarramos una TOALLA más y la usamos en la CUBETA DE HIELO, luego usamos la TOALLA MOJADA en el CHICO DE LA CABAÑA. Recogemos el ACEITE DE COCINA, volvemos a la playa y le damos la JARRA SIN FONDO a PALIDO, después usamos el JARRO LLENO DE TINTE ROJO en la JARRA SIN FONDO que se

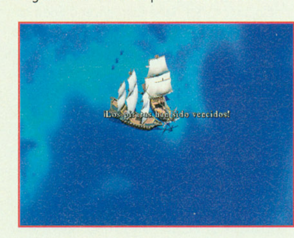


encuentra en el pecho de PALIDO, luego usamos el ACEITE DE COCINA con el MAPA que se encuentra en la espalda de PALIDO, y arrancamos el MAPA (¡que asco!). Nos dirigimos a la CUEVA PERIGLO, -DIFICIL: usamos el TAPON DE GOMA con el PEGAMENTO, luego usamos el TAPON DE GOMA PEGAJOSO en el AGUJERO ABIERTO de la BARCA que se encuentra en la orilla– usamos la BARCA para llegar al BARCO PIRATA, usamos el CUCHILLO DE SIERRA PARA EL PAN en la PLANCHA, subimos al BARCO PIRATA, terminamos llenos de plumas y brea convertidos en el POLLO DIABLO, nos dirigimos al RESTAURANT, terminamos nuevamente en el BARCO PIRATA pero dentro de una olla, usamos el LIBRO (que es de Ventriloquia) en LeCHIMP, abrimos la PORTILLA (ventana) y escapamos. Volvemos al teatro, subimos las escaleras, -FACIL: hacemos click sobre la MANIVELA y luego sobre los botones, aparece una X donde está enterrada ELAINE – DIFICIL: hacemos click en la MANIVELA, y luego apretamos los BOTONES en este orden (deberemos hacer de cuenta que la configuración del panel es nuestro pad numérico del teclado al que le falta el 5) 374269961, aparece una X donde está enterrada ELAINE – en el camarín de los artistas, usamos la GRASA DE POLLO con las BALAS DE CAÑON, vamos al escenario y usamos la PALA.



• Capítulo Tres: Tres velas al viento

Cuando termine la secuencia de inicio HAGGIS McMUTTON nos preguntará si queremos que las partes de combate naval sean fáciles o difíciles. Deberás responder que quieres ayuda si no te gustan los arcades, ya que en este modo con un sólo tiro derrotamos a cualquier barco. En el modo difícil cuesta bastante derribar a los barcos más avanzados (algunos requieren hasta siete impactos). Miramos la CARTA DE NAVEGACION que está sobre la mesa y elegimos un barco al que atacar. Cada vez



que derrotemos uno nuevo y venzamos en una lucha de espadas con insultos a los capitanes de cada uno, deberás volver al PUERTO DE LA CIUDAD PLUNDER para comprarle a KENNY BOCASUCIA los cañones más avanzados que vende en su nuevo negocio. Deberemos hacer esto ni bien tengamos un botín, ya que si luchamos con otro barco y perdemos, nos saquearán el tesoro. En las luchas con insultos siempre conviene empezar diciendo los que no conocemos su respuesta, porque aunque perdamos, memorizaremos más insultos.

Acá te presentamos la guía completa de los insultos y sus respuestas correctas

I: ¡Los enemigos contra los que me enfrenté fueron aniquilados!
R1: Con tu aliento, seguro que todos fueron asfixiados.
I: Eres tan repulsivo como una mona marrana.
R2: ¿Es que TANTO me parezco a tu hermana?
I: Cuando tu padre te vió por primera vez debió sentirse mortificado.
R3: Al menos el mío puede ser identificado.
I: ¿Te gustaría ser enterrado o incinerado?
R4: Contigo alrededor, preferiría ser fumigado.
I: Te dejaré devastado, mutilado y perforado.
R5: Tu sólo olor me deja enfadado, agitado y enojado.
I: ¡Eres el monstruo más feo jamas creado!
R6: Sin contar todas las otras con que te has citado.
I: ¡No descansare hasta que hayas sido exterminado!
R7: Entonces deberías cambiar a descafeinado.
I: ¡Jamás había visto a nadie tan torpe con la espada!
R8: Así habría sido, pero estabas siempre de escapada.
I: Voy a ensartarte como a una puerca guarrería.
R9: Cuando acabe CONTIGO serás un bistec con disentería.
I: Mis graciosos comentarios no igualarás con acierto.
R10: Podré, si utilizas un espray contra tu mal aliento.
I: ¡Que el cielo me conserve mi vista! ¡Pareces muerto como el pescado!
R11: La única forma en que estarás conservado será estando disecado.
I: Si luchas cara a cara conmigo necesitarás un consejero.
R12: ¿Es esa tu cara? Pensé que era tu trasero.
I: Te perseguiré día y noche sin ningún respeto.
R13: Entonces sé un buen perro ¡SIENTATE! ¡QUIETO!
I: Matarte sería un homicidio justificado.
R14: Entonces matarte debe ser un fungicidio justificado.
I: ¡En guardia! ¡Mamarracho!
R15: Tus palabras no son de un macho.
I: Mis grandes hazañas por todo el caribe son celebradas.
R16: Que pena que todas estén inventadas.



Una vez que sepamos una buena cantidad de respuestas y tengamos los mejores cañones, deberemos enfrentarnos a ROTTINGHAM. Sus insultos son diferentes a todos los que dicen los demás Capitanes, pero si nos sirven las respuestas obtenidas de aquellos, la lista de las respuestas correctas a continuación:

I: Mis ataques han dejado islas enteras sin poblados (R1).
I: Tienes el atractivo de una iguana (R2).
I: Eres de un linaje sucio y alocado (R3).
I: Te dejaré elegir puedes ser destripado o decapitado (R4).
I: No sé cuál de mis características te tiene mas intimidado (R5).
I: Tu cara haría vomitar hasta al cerdo menos aseado (R6).
I: Tu olor hasta a un limpiador de retretes dejaría conmocionado (R7).
I: ¡Nunca he perdido una pelea a espada! (R8).
I: Tus labios me recuerdan a los del pescado del día (R9).
I: Nada podrá impedirme que te arrastre como al viento (R10).
I: Nada podrá salvar tu pobre pellejo resecado (R11).
I: Nunca antes me había encarado a alguien tan pordiosero (R12).
I: ¡Persiguiendo a mi presa la dejo en un aprieto! (R13)
I: Cuando termine tu cuerpo estará podrido y disecado (R14).
I: ¡Tu madre es un marimacho! (R15)
I: Mis habilidades con la espada son muy veneradas (R16).

Con esto finalizan las primeras tres partes de esta excelente aventura de Guybrush... en el próximo número la solución a los tres capítulos restantes...



ACCION / ARCADES

Quake 2

Para ingresar los siguientes códigos deberemos ingresar a la consola de comandos pulsando la tecla ~





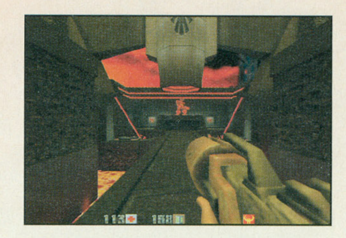
Básicos

Comando	Efecto	Cantidad
give all	Todos las armas y objetos	
give health	Energia	100
give weapons	Todas las armas	
give ammo	Munición	100s/200b&c/50g&s&r
give armor	Armadura	200
give body armor	Armadura corporal	+1
god	Modo Dios	Encender o apagar
notarget	Los enemigos no te atacan	Encender o apagar
noclip	Atravesar paredes	Encender o apagar

Avanzados

Comando	Efecto	Cantidad
give jacket armor	Chaleco de Armadura	1
give blaster	Blaster	1
give shotgun	Shotgun	1
give super shotgun	Super Shotgun	1
give machinegun	Machinegun	1
give chaingun	Chaingun	1
give grenade launcher	Lanza Granada	1
give rocket launcher	Lanza Cohetes	1
give railgun	Railgun	1
give bfg10k	BigFu*kingGun10k	1
give shells	Shells	10
give bullets	Bullets	50
give cell	Cells	50
give grenades	Granadas	5
give rockets	Cohetes	5
give slugs	Slugs	10
give quad damage	Quad Damage	1
give invulnerability	Invulnerabilidad	1
give silencer	Silenciador	1
give rebreather	Rebreather	1
give environment suit	Environment Suit	1
give ancient head	Ancient Head	1
give adrenaline	Adrenaline	1
give bandolier	Bandolier	1
give ammo pack	Ammo Pack	1
give data cd	Data CD	1
give power cube	Power Cube	1
give pyramid key	Pyramid Key	1
give data spinner	Data Spinner	1







ACCION / ARCADES





Extras*

Comando	Efecto	Cantidad
give airstrike marker	AirStrike Marker	1
give blue key	Blue Key	1
give red key	Red Key	1
give security pass	Security Pass	1
give commander's head	Commander's Head	1
give power shield	Power Shield	1
give armor shard	Armor Shard	1
give combat armor	Combat Armor	1

*Estos comandos no se activan con el Give All.

Para poder utilizar trucos en modo Multiplayer activar el server con +set cheats 1

Esta es la lista completa de los niveles del Quake 2, para poder acceder a los mismos sólo debemos ingresar en la consola de comandos (presionando la tecla ~) map nombredel nivel.

Para los interesados a la derecha se encuentra el nombre del creador de cada uno, como podrán ver Tim Willits se lleva las palmas en esta ocasión, siendo el creador de los niveles más innovativos e interesantes.

base1	Tim Willits
base2	Tim Willits
base3	Tim Willits
train	Paul Jaquays
bunk1	American mcgee
ware1	American mcgee
ware2	American mcgee
jail1	Tim Willits
jail2	Tim Willits
jail3	Tim Willits
jail4	Christian Antkow (xian)
jail5	Tim Willits
security	Tim Willits
mintro	Tim Willits
mine1	Tim Willits
mine2	Tim Willits
mine3	Tim Willits
mine4	Tim Willits
fact1	American mcgee
fact2	American mcgee
fact3	American mcgee
power1	Tim Willits
power2	Tim Willits
waste1	Tim Willits
waste2	Tim Willits
waste3	Tim Willits
cool1	Tim Willits
hangar1	Tim Willits
hangar2	Tim Willits
strike	Christian Antkow (xian)
command	Christian Antkow (xian)
space	Christian Antkow (xian)
lab	Brandon James
city1	Paul Jaquays
city2	Paul Jaquays
city3	Paul Jaquays
boss1	Brandon James
boss2	Tim Willits





ACCION / ARCADES

Cybergladiators

Introducir estos códigos es realmente complicado, deberemos hacerlo en la pantalla de selección de personaje, y habrá que realizarlo con una precisión similar a la de las fatalitys del Mortal Kombat, pero realmente valen la pena.

U, D, U, D, U, D, L, R, L (En el teclado por defecto del primer jugador: W, S, W, S, W, S, A, D, A) Para continuaciones ilimitadas.

U, D, PK, SK (En el teclado por defecto del primer jugador: W, D, J+L) Modo discoteca.

U+L, U, D, D+R (En el teclado por defecto del primer jugador: W+A, W, S, S+D) Pérdida de miembros.

Códigos para los jefes

Ubicar el selector sobre Psyclopps y ejecutar PK, PP, SK, PP (En el teclado por defecto del primer jugador: J, I, L, I) Pelear como Shrapp.

Ubicar el selector sobre Carnigore y ejecutar SK, PP, PK (En el teclado por defecto del primer jugador: L, I, J) Pelear como Carnigore.

Destruction Derby 2

Para acceder a todas las pistas sólo deberás seguir estos simples pasos.

1) Entrar a Wrecking Racing o Stock Car Racing Championship.
2) Ingresar por nombre MACSrPOO (respetar mayúsculas y minúsculas).
3) Volvemos al menú principal, luego vamos al menú de selección de carrera y luego al de practica.
4) Una vez hecho esto podremos seleccionar la pista que queramos.

Eradicator

Acá te presentamos los trucos para este arcade 3D que todavía le saca el sueño a más de un lector.

\ARMS Todas las armas y munición.
\GIFT Todos los objetos del inventario.
\RAGAMUFFIN Invulnerable.
\DIG Atravesar paredes.
\VICI Terminar el nivel.
\OVERDRIVE Te da el microchip.
\SPUTNIK Mapa automático.
\AMOBJECT Te muestra los objetos en el mapa.
\BLOAD Pasar de nivel.
\AIMOVE Apaga la inteligencia de los enemigos.
\FRAME Te muestra los cuadros por segundo.
\FMK Energía al máximo.



Hi-Octane

Mientras jugamos, sólo deberemos usar estas combinaciones de teclas para adquirir las siguientes ventajas:

ALT+F1 Auto destrucción
ALT+F2 Elimina enemigos
ALT+F3 Máxima cantidad de nafta
ALT+F4 Máxima cantidad de munición
ALT+F5 Máxima capacidad de escudo
ALT+F6 Agrega una vuelta
ALT+Y Piloto automático encendido
ALT+C Piloto automático apagado



Hunter Hunted

Sólo deberemos presionar ENTER antes y después de teclear cada código

COLE Te da 100 de energía, todas las armas, toda la munición posible e invulnerabilidad
TREVOR Todas las armas y munición
INVINCIBLE Invulnerabilidad
SNELLINGS Te da 100 de energía
BLUE Cambia el color de tu personaje a azul
AVACADO Cambia el color de tu personaje a verde
OCHRE Cambia el color de tu personaje a marrón
VINCENT Cambia el color de tu personaje a gris
SAGE Cambia el color de tu personaje a verde claro

Need for Speed 2

Si no tenes la versión SE de este excelente juego (aparte de recomendarte que la compres ya mismo, sobre todo si posees una placa con 3Dfx) te brindamos estos trucos para que no te quedes afuera.

ARMYTRUCK Camión de la armada
BMW BMW
BUS Micro escolar
JEEPYJ Jeep YJ
LANDCRUISER Toyota
MERCEDES Mercedes Benz
MIATA Mazda Miata
QUATTRO Audi Quattro
SEMI Camión semi con trailer
VANAGON VW Combi
VOLVO Volvo
VWBUG Escarabajo VW

SIMULADORES

Armored Fist 2

Mientras estamos jugando deberemos pulsar y mantener de esta manera la tecla SPACE mientras tecleamos la palabra: KYLE esto nos da automáticamente todas las armas, nafta y repara nuestro tanque.



Mechwarrior 2: Mercenaries

Este juego puede tornarse a veces un poco complicado para muchos. Si querés jugar como los profesionales te damos los siguientes códigos.
Para activar los trucos, presioná el CTRL, ALT y SHIFT simultáneamente.
Sin soltarlas tipeá:

SUPERFUNKICALIFRAGISEXY
Invulnerabilidad
ISEENFIREANDISEENRAIN
Municiones ilimitadas
OOOHHHLLLAAALLLAAA
Desactiva el seguimiento por calor
LIKETHECOMSTARBABY
Termina la misión
CRAZYSEXYCOOL
Saltos infinitos
FLASHYFLASHY
Auto agrupamiento



Apache

Como habrán comprobado los usuarios de este excelente simulador, manteniéndonos en vuelo durante un tiempo con todos esos misiles y nosotros con menos munición que enemigos en el cielo, se convierte en una tarea de titanes. Para mejorar nuestra situación deberemos crear un piloto con el nombre de uno de los diseñadores del juego. Monty Barrymore. De aquí en adelante todo será mucho más fácil.





ESTRATEGICOS

Blood & Magic

En este juego de estrategia para introducir estos truquitos solo hace falta mantener presionada la tecla ALT mientras los tipeamos.

BOOST Te da 300 puntos de mana
ELMINSTER Todas las investigaciones
ACOLYTE Invoca Golem Basal
ALASKA Invoca Gnomo
SMOG Invoca Wyrm
JARETH Invoca Goblin
MERV Invoca Griffin
WOLVERINE Invoca Druid
CONCRETE Invoca Stone Golem
MERLIN Invoca Wizard
GREMLIN Invoca Enchanter
DEAD FLESH Invoca Zombie
FATAL ATTRACTION Invoca Fury
FLYING MONKIES Gargoyle
RAISE DEAD Invoca Ghoul
BODY GUARD Invoca Guardian
MICROSQUISH Invoca Juggernaut
MOTHER IN LAW Invoca Harpy
SEDUCTION Invoca Nymph
LANCELOT Invoca Paladin
YOGI Invoca Ranger
SHADOW Invoca Wraith

Chaos Island

Si tipeamos CHEATS mientras jugamos, vuelve nuestras unidades más fuertes y deshabilita la niebla.



AVENTURAS / RPG

Betrayal at Krondor

En el mapa aéreo, mantenemos presionada la tecla ALT, el SHIFT derecho y la tilde por unos segundos y un cofre de Moredhel aparecerá. Este contendrá todos los elementos necesarios para completar el capítulo en curso, y podrás curar a todos los personajes si lo deseas. Para poder abrir el cofre deberás introducir el código correcto para el mismo según el capítulo.

Capítulo 1 6478
Capítulo 2 9216
Capítulo 3 7702
Capítulo 4 2132
Capítulo 5 5052
Capítulo 6 0680
Capítulo 7 0194
Capítulo 8 4743
Capítulo 9 9995

shopping

EL LUGAR PARA ENCONTRAR LOS PRODUCTOS QUE TU COMPUTADORA ESTA NECESITANDO

XTREME PC

Para anunciar en Shopping, comuníquese al número de nuestra Editorial y solicite un vendedor con anticipación. ¡Usted no puede dejar pasar la oportunidad de estar presente en la revista más actualizada de juegos para PC de la Argentina!

correo de lectores

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES

¡Hola a todos los lectores de la sección de correo de XTREME PC!

Desde ya 1.000.000 de gracias por haber creado este canal de comunicación entre nosotros y ustedes, que cada día va creciendo más, ¡y se va haciendo más difícil de manejar! No crean que esto nos desagrada, todo lo contrario, ¡nos parece espectacular la inmensa cantidad de cartas y e-mails que nos mandan todos los meses! Por esa razón les vamos a pedir a todos los lectores que por favor dejen de felicitarnos por la revista y lo bueno que está todo (se los decimos con todo el dolor del mundo, ya que nos encanta que nos alaben...¡Debe ser nuestro lado narcisista!) porque de a poco las cartas se van comiendo el espacio destinado al correo y quisiéramos incluír lo más que se pueda todos los meses. Así que a partir de ahora, por favor, sólo hablen de los juegos, o que les gustaría que la revista tuviera y no tiene (Ya sabemos lo del CD y las páginas, y son dos cosas que no nos dejan dormir de noche a toda la Editorial) y discutan entre ustedes por cosas en las que no se pongan muy de acuerdo, ok?

¡Nos vemos en el número que viene!

¡META JUEGO Y JUEGO!

Saludos XTREME PC:

Muchachos, la vida le sonríe (y nosotros nos morimos de risa), y no es para más con tremenda revista. Sencillamente espectacular: El armado, el contenido (no desperdician ni un renglón) y la detallada puntuación. Ya me estaba aburriendo de las pesetas, al precio alto, le faltaba la chispa argentina, ¡cabrón!; y eso que empecé comprando su número 2, ni me enteré, pero cuando vi la tapa ¡Ah! Fútbol y placas, la compré y me quedé a pata en constitución. Aunque vivo en medio del campo soy un loco, y abuso con los video juegos, es mi pasión de pibe con la atari de un amigo (con la vieja excusa de la tarea), hasta hoy con mi Pentium (y todavía me acuerdo de cuando estaba todo caro...era rudo). Muy bien chicos, sigan meta juego y juego ¡Qué informe de impresora, programas de diseño y bla, bla bla!

Bueno, vamos al grano en tres preguntas:

1) ¿Me sirve mi placa de video Trident TGUI 9440 PCI Vga de 1 MB (ampliable a 2), para conectarla a una Monster 3D? Mirá que no compré el N°1, porque no sabía de su existencia. 2) ¿Qué es mejor, una 200MMX con 32 megas o una 233MMX con 16 megas? 3)¿Quieren trucos para el BLOOD? Por ahí se los doy, masters.

PD: ¿Dónde saco los patches de los juegos si no tengo internet?

PD2: ¿Dónde se consiguen esas versiones para 3Dfx o para placas? ¿Vienen directamente en la verisión común?

PD3: Che, amigos. Todo bien. Si pueden pongan los requerimientos en la sección de previews o en todas si pueden, me moría por saber lo que necesitaba para correr el FIFA '98.

El Truji
Ezeiza (sin vía Internet)

Muy divertida tu carta, Truji, y disculpanos por no haber podido contestártela antes. Esto va para todos los que no ven su carta respondida el mes que la enviaron, pero hasta que se procesan demora un poco. Obviamente tienen que saber que las cartas que llegan por correo a veces tienen prioridad sobre los e-mails, que se pueden contestar por la misma vía, no así el correo común, ¿ok?

Ahora veamos tus preguntas: 1) Sí, te sirve perfectamente. 2) Depende para qué la quieras, pero obviamente es mejor la 233MMX, y cuando puedas ponéle otros 16 megas, que no salen tanto. 3) Gracias por los trucos del BLOOD. 4) ¡Buscáte un amigo que tenga internet! :) 5) En muchos casos vienen con los juegos, y a veces hay que bajarlos de Internet, porque salen después que el juego. 6) Es medio complicado lo de los requerimientos en los previews, ya que a veces ni las compañías que están desarrollando los juegos saben que máquina vamos a necesitar.

VIEJITO AGGIORNADO

Estimados amigos:

Soy un viejo de cuarenta años que se está aggiornando en materia de cibertecnología para el trabajo y para entretenimiento. Prefiero las revistas argentinas de las que encontré algunas muy buenas, pero que no llegaron a satisfacer mi necesidad de información acerca de juegos y multimedia.

Fue una grata sorpresa encontrar en un kiosco, junto a una multitud de publicaciones extranjeras, a XTREME PC Número 2. La compré inmediatamente y he reservado los próximos números. No duden de que pronto se convertirán en una publicación líder entre los amantes de los juegos, grupo de personas que, según tengo entendido, aumenta día a día.

Me gustaría que publicaran un artículo sobre juegos de ajedrez y también que ampliaran la ya muy interesante sección destinada al hardware, incluyendo la presentación y evaluación de equipos. (y lo que no es menos importante, de sus precios).

Espero con interés el próximo número.

Jorge Marengo
Rosario - Santa Fé

Nunca se es viejo si a uno le gustan los juegos, Jorge, lo importante es estar informado y al día con todo lo que pasa en el mundo informático, aunque hay que reconocer que cada vez se hace más difícil. Tus pedidos ya fueron anotados para futuros números. La evaluación de los equipos podés encontrarla en este número en la nota especial de Hardware. Este tipo de notas comparativas de máquinas las vamos a realizar todos los años en los primeros meses.

EN PROBLEMAS

Hola me llamo Pablo y como Uds. me encantan los video juegos. Les escribo, primero para felicitarlos por la alta calidad de la revista y porque se nota un gran profesionalismo al leer sus informes y al contestar nuestras preguntas. Voy a tratar de ser breve:

1)Tengo una Creative Graphics Blaster 3D con 4 MB PCI, y he notado que no puedo correr juegos como el Tomb Raider 2, Pc Fútbol 5.0, Red Alert, Command & Conquer, ¿Puede estar fallando la placa de video?, les cuento en ayuda de su análisis que tengo una Pentium 133 con 16 MB. En caso de que resulte ser mi placa, ¿Se le puede agregar una aceleradora? Espero que puedan ayudarme, les mando un abrazo.

Pablo Pascale
Capital Federal

Tendrías que mandarnos algún detalle más para saber más o menos lo que te pasa con la máquina, como por ejemplo que errores te dan los juegos que antes mencionaste en el Windows 95.

NO CAMBIEN NUNCA

Estimados amigos de XTREME PC:

Hola, me llamo Mauro, tengo 16 años, y mi historia comienza cuando viajaba en subte hace un par de días y descubrí en uno de los anuncios su revista, y me llamó la atención comprar una revista de juegos para PC y encima ¡Argentina!; así que junté un par de billetes y fuí directo al kiosco de revistas para conseguirla.

Me gustan sus secciones ya que aparte de juegos trae información y muy útil.

Les escribo para felicitarlos por el buen trabajo que están haciendo, sigan así, pero aparte les escribo, a que tengo dudas, que espero poder solucionarlas con su ayuda:

1) ¿El FIFA Road to the World Cup '98 tiene dos versiones, la ordinaria y la 3Dfx. Si yo compro la versión 3Dfx y no poseo esa placa ¿Qué sucede?

2) Si me compro una placa 3Dfx ¿Qué cambios puedo notar con juegos que no utilizan el 3Dfx?

3) ¿Es buena la lectora CD CREATIVE? Me gustaría que hagan un informe el tema (las lectoras de CD's).

Estas son mis dudas, desde ya les agradezco haber leído mi carta y esperaré con ansiedad su

respuesta. Desde ya les agradezco la buena onda.

PD: No cambien nunca, sigan así (sigan progresando).

Estoy en desacuerdo con la carta de un lector, ya que me gusta el formato y la cantidad de páginas que trae la revista, aparte está mal compararla con revistas españolas ya que ésta es nuestra revista ¡Argentina! y no tiene que ser una copia de otras revistas. También me gusta que sea mensual ya que se pueden (en ese tiempo) tratar bien y en profundidad los nuevos juegos, ya que los adolescentes que la compramos, algunos no trabajan, y durante el mes tienen tiempo de juntar el dinero y leerla completamente (sacarles hasta la última gota de información), como yo. ¡Suerte!

Mauro
Capital Federal

1) La dos versiones están en el mismo CD, y el juego está preparado para reconocer si tenés una placa 3D o no. 2) Nada, los juegos sin 3Dfx ni se inmutan. 3) Las lectoras de Creative no son de la compañía, sino que Creative compra a terceros las lectoras para incluírlas en sus kits, así que a veces son buenas y otras no tanto.

MORTAL KOMBAT 4

Hola gente de XTREME PC:

Quiero decirles que son la mejor revista de juegos de PC que he visto. Me encantó el número 3 (de su revista) donde hablan del Monkey Island III. Les comento que soy fanático del los juegos Monkey Island. Bueno, vayamos a las preguntas:

1)¿Me podrían decir si Mortal Kombat 4 saldrá para PC? Si es así, ¿Podrían decir sus requerimientos? 2) La Monster 3D es una muy buena placa 3D, pero un poco cara para mis ahorros. ¿Me dirían cuál es parecida a ésta, pero no tan cara? 3) Quisiera votar por el Monkey Island 3 y por el FIFA '98. 4) Si tienen algunos trucos para el FIFA '98, ¿Los podrían publicar? 5) Podrían poner un CD, con demos de los juegos comentados en su revista?

Bueno, nada más y sigan así genios.

Esteban Bauer
Mataderos

1) Creemos que sí, como casi todas las versiones anteriores. Decir los requerimientos sería algo prematuro, pero seguro que va a requerir una placa 3D. 2) Todas las placas que tienen el chip 3Dfx valen más o menos lo mismo, así que están todas en el mismo precio. 3) Tus votos se incluyeron para el Ránking de este número. 4) En la edición de los jugadores, editá el nombre de cualquier jugador a estos nombres y una ventana de Opciones Especiales va a aparecer:

eac rocks - Modo de cabezas grandes
johnny atomic - Tirate al agua
dohdohdoh - Pelota loca
urlofus - Paredes invisibles
xplay - Papas calientes
footy - Movimientos extraños

5) Está en tratativas, hay que tener paciencia.

¿ME PONGO LA PLACA EN EL C...?

Sres XTREME PC:

En primer lugar quiero felicitarlos por la revista y espero que siga así, por lo que ví en los primeros dos números la calidad en todo sentido, es muy buena. Bueno, ahora las consultas de rigor:

1)Luego de leer el número 1 de XTREME PC y ver la nota de la tarjeta Monster 3D, la compré. El problema es que no hace nada, o sea, windows 95 la reconoce, instalo drivers, demos, etc, pero cuando cargo el Quake o el Tomb Raider o el Age of Empires es lo mismo con o sin la Monster. Pregunta: ¿Hay algún truco que no viene en el manual o me tengo que poner la placa en el...?

Les aclaro que tengo una P133 16MB RAM y HD 1.7 GB. Ah, lo más importante, el proveedor que me la vendió no las instala y tampoco devuelve el dinero...je je. 2) Este es corto: Los trucos que publicaron en el número dos del Age of Empires no me funcionan. Pregunta: ¿Eran para la versión demo o la completa?

Bueno, es todo muchas gracias y un abrazo.

Cesar Lanzi
Pergamino

1) El Quake funciona con la versión Open-Gl (para 3Dfx) pero hay que bajar de internet el GlQuake. Para el Tomb Raider hay un patch en www.3dfx.com y el Age of Empires no tiene soporte 3Dfx. Y la placa mejor dejála donde está, que te va a servir más. 2) Son para la versión demo.

PARA MI ES MEDIO ADICTIVA

¡Hola XTREME PC!

Me llamo Paul Hermann, tengo 15 años y soy un fanático de su revista, tanto así que para mí es medio adictiva y al leer un número, quiero más y más y me quedo desesperado hasta que sale el siguiente número.

Al principio, el número 3 no me entusiasmó tanto como los otros, ya que a fines de diciembre yo ya había ganado el Monkey Island 3, y me parecía como historia antigua; pero después de comprarla, me dí cuenta de que era una de las mejores revistas que había leído en mucho tiempo.

En estos momentos me encuentro al borde de la guillotina, con todos los problemas que tengo, y quería ver si me podían ayudar con alguno antes de que decida simplemente cortarme el pezcuezo:

1) Yo tengo actualmente una Pentium 166 con 18 MB de RAM, pero tengo un CD-ROM Acer 24x, pero leí por ahí que están saliendo los DVD y no me quiero comprar algo que me quede obsoleto en 6 meses, ¿Qué me recomiendan? 2) También había pensado comprar una Diamond Monster 3D, ¿Es la mejor que hay? Yo tengo una Diamond Stealth 2500 ¿La necesito para la 3D, o ésta la reemplaza? 3) ¿Me podrían pasar algo sobre el Quest for Glory 5, King Quest 8 o Baldur's Gate? 4) ¿Piensan poner un CD con la revista? 5) En el correo de lectores del número 3 preguntan si hay trucos para el Diablo y ustedes respondieron que estaban en el número 1, pero lo que pusieron del Diablo en ese número fue sólo el efecto que hace cada cripta sobre el personaje, y no algún truco. 6) Tendrían que tener algún servicio de subscripción, así los fanáticos, como yo, no tendríamos que estar esperando la revista en los puestos de diarios, sino que la recibiríamos cómodos en nuestras casas.

Mucha suerte y sigan así:

Paul Hermann
Capital Federal

1) Que no cambiés nada por el momento. Los CD-ROM de 24x son muy buenos, y no hay nada actualmente disponible para los DVD aparte de unas cuantas películas y algún juego como el Wing Commander IV (que no se vé mejor según me dijeron sino que está todo en un CD). 2) Sí, por el momento es la mejor que hay, hasta que salga la Voodoo 2. La Diamond Stealth la necesitás para ver el video común, ya que la Monster es sólo 3D. 3) Todos los juegos que mencionaste van a salir en los primeros meses de este año. En el próximo número vas a encontrar un preview del King Quest 8. 4) Sí. 5) En la parte de trucos no hay solamente cheats, sino que también hay ayudas para poder entender los juegos un poco mejor. 6) Lamentablemente no disponemos de servicio de subscripción, y de todas maneras no podrías recibir la revista antes, porque se termina de imprimir horas antes de salir para los distribuidores. Así que la demora sería parecida, o peor. La única ventaja que podrías tener es no salir de tu casa, así que tengo que pensar que sos medio vago, ¿no? Junte fuerza y vaya a comprar la revista, che! :) 7) Tus votos pasaron al ránking de éste número.

BASTA DE ALABANZAS

Gente de XTREME PC:

No quiero entrar en todo ese rollo de las alabanzas y felicitaciones (cuando uno lee la revista se cansa), simplemente les voy a decir que están haciendo la mejor revista argentina sobre juegos de PC.

Sería bueno que incluyan un disco de portada con demos (aunque haya que subir un poco el valor de la revista), para los que no tenemos acceso a la red podamos ir teniendo una idea de cómo son los juegos antes de poner la gansa, ya que las revistas gallegas traen demos de juegos que salieron hace un año. También me gustaría que con el tiempo vayan aumentando el número de páginas.

Tengo una Cyrix 120 con 24 MB y una Trident de 2 MB. Hasta ahora me la vengo rebuscando para hacer andar a una velocidad respetable los juegos de última generación; ¿Podré hacerlo con FIFA y NBA Live '98? ¿Aumentaría mucho la velocidad si le agregara una Diamond Monster 3D?

Tengo en vista adquirir un set de conducción. ¿Cuál me recomiendan? ¿Cuál es el mejor juego de autos hasta el momento? ¿Cuáles saldrán al mercado próximamente?

Sigan así,

Andrés Mc Cormack
San Nicolás

Poner una placa de 3D te va a ayudar bastante en lo que a velocidad se refiere, pero los fabricantes de la Diamond Monster 3D recomiendan como mínimo una Pentium 133 para poder usar como corresponde los juegos que vos mencionás. Habría que ver que tal te funcionan en la Cyrix 120.

Uno de los sets de conducción de mejor factura es sin duda el de Thustmaster, que se llama "T2", y vale acá en la argentina unos 250 pesos. El mejor juego de autos es algo difícil de decir, pero sin placa 3D yo te diría que el World Circuit 2, y con placa 3D el Cart Precision Racing de Microsoft.

NO SERA LA PRIMERA NI LA ULTIMA

Hola amigos:

Les cuento que es la primera vez que escribo a una revista, y la suya me parece muy buena en todos los aspectos, excepto quizá en dos, el número de páginas, que deberían ser más y el otro, el agregado de un CD-ROM (aunque a costa de esto aumenten el precio de la revista, por supuesto). Sin más que decir en cuanto a la revista, voy a empezar a hacer unas cuantas preguntas, que espero no crean que son muchas:

1) Con respecto a los arcades 3D, que comentario les merecen los siguientes juegos: Redneck Rampage, Unreal, Blood, Outlaws, Exhumed y Last Rites. (y quisieran que comparen los juegos Quake 2 y Jedi Knight II). 2)¿Qué juegos de lucha me pueden recomendar? Además quisiera saber si el juego Marvel Super Héroes estará disponible para PC's. 3)¿Porqué las compañías desarrolladoras de juegos sacan tan pocos de plataformas? (Recomiéndenme algunos) 4)¿Qué arcade de naves está bueno?

Bueno, sin más preguntas que hacerles por ahora me despido de Uds, no sin antes decirles que no será la primera ni la última carta que reciban de mí, su incondicional lector de la única revista de juegos para PC en la Argentina.

Un saludo muy grande,

Alfredo Peñalva
Aguilares - Tucumán

1) Sobre los juegos Quake 2 y Jedi Knight tenés el review del primero en el número 3 y del segundo una nota en profundidad en el número 1. Compararlos sería injusto, porque cada uno tiene lo suyo, ¿no te parece? De los otros juegos que mencionaste, del Unreal te puedo decir que cuando salga va a ser toda una sensación (por el tiempo que llevó su desarrollo esperamos que sea espectacular) y los otros son algo viejitos, pero sin duda los más divertidos son el Redneck Rampage y el Blood. 2) Te podemos recomendar la serie Virtua Fighter y el Mortal Kombat Trilogy. 3) Porque se piensa que los arcades de plataforma deberían ser sólo para las consolas como la Playstation o Nintendo 64. Prueba de que están equivocados es el excelente Abe's Oddysee. 4) Si es de naves tipo arcade, yo te diría que el Fire Fight.

AGUANTE BOCA Y XTREME PC

Hola, soy GODZILLA, tengo 14 años y quiero hacerles una pregunta: En el juego Broken Sword 2, jugando con Nico estoy en una pirámide, arreglé el ascensor, subí y arriba están Stobard, el General Raul Grasiento y Pablo, lo único que hice fue agarrar una cartuchera, ¿Qué hay que hacer?

PD1: La revista está una masa.
PD2: Publiquen y respondanme la carta.
PD3: Aguanten Boca Y XTREME PC.

Godzilla (Ariel) - Haedo
chillypy@yahoo.com

Clickeá en el ascensor cuando la flecha indica hacia abajo. Caminá hacia el guardia de la izquierda y preguntále acerca de Karzac. Caminá a la derecha, recogé la antorcha y entregásela a Titipoco para que la pueda encender. Nico automáticamente encenderá la gasolina y deberás arrojar la cartuchera al fuego para distraer a los guardias.

¿VALE LA PENA ESPERAR LA MONSTER 2?

Hola soy Javier, primero quiero felicitarlos la revista es un fierro. Quiero comentarles que hace 2 semanas me compré la Stealth II de Diamond y es espectacular para el precio que tiene, por ejemplo puedo correr el Quake 2 en Gl muy bien casi sin problemas. Me preguntaba porque comentaban la Mystique de Matrox en vez de ese fierrito que es la Stealth II.

Tengo 2 preguntas: 1) ¿Podrían darme alguna dirección de internet donde hayan emuladores de Nintendo 64 y sus ROMs o de Playstation?, porque no encuentro ninguna. 2) ¿Es preferible y valdrá la pena esperar la Diamond Monster 2?, en el sentido monetario, y calidad gráfica.

Muchas gracias, este es primer E-Mail a ustedes y espero que lo publiquen.

Javier - Capital Federal
Vía Internet

1) No hay por el momento ningún emulador de Playstation o Nintendo 64 para PC que esté en una etapa para que puedan utilizarse como tales. Igual fijáte en www.davesclassics.com para ver el de Play que está en un estado más avanzado. Por el momento son proyectos y están muy en pañales. 2) Por supuesto. El costo será similar al de la Monster 3D actual y será tres veces más rápida.

TEMOR A LA FRUSTRACION

Saludos XTREME PC:

Mi nombre es Rubén, soy de Merlo y me fascinó la revista. Nunca escribo a las revistas por el temor a la frustración que ante tanta carta recibida no me contesten. En este caso me animé porque quiero hacerles saber lo satisfecho que estaba con la primera edición y aún más con la segunda. Las secciones son de primera y hacía mucho que estaba buscando una revista que hablara de juegos de PC pero que además lo hiciera sencillamente, en "cristiano", con información de actualidad y del mercado local.

Cambiando de tema me podrían responder estas preguntas: 1)¿Cómo hago para jugar como Akuma en el Super Street Fighter Turbo? 2) ¿Cómo hago los Slay Him/Her del juego Pray for Death?

Desde ya muchas gracias, espero su respuesta y los felicito nuevamente. Chau.

PD: Muy buena la sección Hardware.

Rubén A. Jiménez
Merlo - Bs. As.

No te desilusiones si no ves alguna carta que mandás a una revista publicada, muchas veces se demoran un poco porque en el correo las cartas a veces tardan en llegar a destino. La solución ideal si pueden sería tener un e-mail, la única forma en la cual les puedo prometer que voy a contestar la mayor cantidad de mensajes posibles. 1) En donde selecionás el personaje ubicá el cursor en Random. A continuación apretá tres veces el botón de patada más piña o patada y dejála apretada. 2) Te los estamos buscando, tené paciencia.

UN DURO COMPETIDOR

Pienso que a las revistas argentinas (PC Users-PC Juegos) les ha salido un duro competidor llamado XTREME PC, la mejor revista del sector; bueno, basta de alardes y vamos a lo nuestro.

Les cuento que vivo en San Miguel del Monte, a 110 km. de Capital, este es un pequeño pueblo en el cual hay pocas computadoras y chicos entendidos en lo que a juegos se refiere (Joel, Andrés y yo). Hasta hace cuatro meses era imposible conseguir un juego aquí hasta que Darío (un amigo) abrió la única casa de computación en 47 km. a la redonda, trayendo los últimos juegos (aunque sea para 3 o 4 locos fanáticos) donde todos nos pusimos al día adquiriendo juegazos tan buenos como: MDK, Moto Racer, Constructor, Shadow Warrior, Diablo, etc.

Yo poseo una Pentium 233 MMX, con 32 MB de RAM, disco de 4.3 GB, y la aceleradora S3 Virge con soporte Direct 3D con 4 MB, pero aparte de esta PC también tengo algunas preguntas que me gustaría que me respondiesen: 1)¿Funciona el Turok con Direct3D o sólo con 3Dfx? 2) ¿Se empezarán a programar juegos para el Voodoo 2 en exclusiva (porque ahora no sé si comprarme la Monster 3D o esperar la nueva). 3) De mejor a peor: MDK, Quake 2, Turok, Jedi Knight.

Por último mi puntaje a la revista es 95, sería 100 si incluiría un CD, el que espero con ansias.

Gracias por hacer la mejor revista del mercado. GRACIAS, AGUANTE X-PC.

PD: Por favor publiquen mi carta, ya que he escrito a otras revistas de computación y no lo han hecho como (PcUsers, Informática Clarín, Micromanía "española").

Franco Rivero
Buenos Aires

¡XTREME PC se la banca y publica la carta de sus lectores! Así que ya saben, manden que yo contesto gustosamente sus inquietudes, muchachos y muchachas argentinos. 1) El Turok funciona con ambos sistemas. 2) Por supuesto. o sea que requerirán más hardware. 3) No se puede hacer una comparación, pero si es por gráficos te digo que para mi el Turok, Quake 2, Jedi Knight y MDK.

XTREME TRIVIA

ME ENCANTA ESTA REVISTA, y tengo que decirles que es la mejor, las gallegas y las yankis no pueden superar (ni siquiera igualar) a esta excelente revista, y no digo esto porque quiero que me contesten estas preguntas.

XTREME TRIVIA :

1) Con respecto al Cable Modem : Sé cual es su superioridad con respecto a Internet Dial-Up y sé que es ALTAMENTE necesario si se quiere jugar al Quake como la gente. Por eso les hago una pregunta, aunque en realidad quiero que me den su opinión : ¿Creen que bajarán los precios del Cable Modem este año? ¿Aquel $125 + IVA es signo de esperar 3 años para que se estandarize? ¿Para cuando creen que van a bajar los precios?

2) ¿Cómo puedo reducir el LAG o bajar el PING ? soy un jugador que solo quiere jugar al Quake de a dos...o mas...snif...sólo al Quake 1...¿si?

3) ¿Qué tal si todos los lectores de XTREME PC que quieran jugar por red nos dejamos de joder y hacemos un clan (grupo de jugadores on-line)?

4) Me recomiendan el ¿ULTIMA ONLINE? es un chiste, ahora va en serio: ¿Por qué los que tienen una consola hablan al pedo y dicen que la Nintendo 64 es mejor que la PC? ¿envidia tal vez? ¿habran visto una 386 con Windows 95?

Bueno, espero que mejoren cada vez mas la revista, sin embargo les doy un promedio de 99% (así no se agrandan) Pero... ¿tal vez un CD de regalo? ¿con las últimas demos? ¡Chau!

Fernando G. Riganti
servicad@overnet.com.ar

1) Los precios del Cable Modem seguramente van a sufrir modificaciones cuando se hagan un poco más estándar. Hay mucha gente que lo quiere poner en su casa, pero lamentablemente no tienen (ni Cablevisión ni Multicanal) toda el área de Capital Federal cubierta ni a palos. 2) Teniendo en el caso del Quake, la última versión del Quakeworld. Eso te va a ayudar bastante. Y entrar a altas horas de la madrugada. 3) Cuando quieras te invitamos a jugar por Red, en la Redacción, te voy avisando que la tenemos bastante clara! 4) No, sólo teniendo el accesorio de la pregunta 1. Porque seguramente nunca vieron una PC con todos los chiches, que la deja a la Nintendo64 así de chiquita. De todas formas tené en cuenta las cosas que hace la N64 por $300 y el costo del hardware que necesitas para hacer lo mismo en la PC. Seguro que arriba de $2000. Así que la N64 y la Playstation tienen lo suyo.

ERA HORA DE QUE SE PUSIERAN LAS PILAS

Hola gente de XTREME PC, la mejor revista que haya leído en varios años. Me parece genial la revista, yo compraba en una época la Pcjuegos pero después bajó mucho la calidad y me pasé a las gallegas, hasta que se pusieron densas en sus notas y cada vez mas cortas, así que terminé con las yanquis (que aunque mucho no sepa de inglés no me quedaba otra). Me parecieron muy buenos los dos números que pude tener (el 2 y el 3), leo mucho la parte del correo de lectores porque siempre hay algo que no aparece en otra parte de la revista, además no se imaginan lo que es poder leer sobre un tema con gente que sabe y QUE ES DE ACA. Aunque les parezca un poco exagerada mi opinión les digo que en realidad es muy humilde, ya era hora de que alguien se pusiera las pilas y sacara al mercado argentino algo tan bueno. Bueno, me despido de ustedes con mis más sinceras felicitaciones a todo el grupo y sigan así, que en muy poco tiempo van a estar primeros, pero no solo acá. Ah! antes de irme, como siempre el mangaso, me gustan mucho las notas sobre hardware así que quisiera pedirles si su próxima entrega podrían hablar sobre discos rígidos, ya que el mío me está quedando chico (apenas 100 MB libres), es un Quantum Sirocco de 1.7. Quisiera que me recomendaran algun disco más rápido, y si llegan a hacer una nota, si puede ser con comparativas entre uno y otro modelo. Estaba pensando en disco de 5 o 6 gigas. Gracias por todo y no se mueran NUNCA.

P.D: Quisiera que publicaran mi e-mail y si me podrian pasar el de Diego de la N° 3.

Jorge Alejandro D'Amico
mad@satlink.com

Fijáte en la parte de hardware de este número que en la nota especial vas a ver una comparación entre cuatro máquinas para que se puedan ubicar por precios ynecesidades, y la misma incluye cuatro discos rígidos que nos precen bastante buenos, con sus respectivos precios. El e-mail de Diego del número 3 es mariano_tartara@ciudad.com.ar, y como pueden apreciar empezamos a poner en todos los mensajes que lleguen por esa vía la dirección después del nombre del remitente, así pueden comunicarse entre ustedes. ¿Qué tul?

NO LOS VAMOS A DEFRAUDAR

Les escribo para felicitarlos por el exelente trabajo que hacen y aprovecho para mandarles un par de preguntitas.

Esta es la primera ves que le escribo a una revista asi que espero no me defraude y me la contesten en la revista.

Realmente cuando vi por primera vez la revista no pude creer lo que estaba viendo. La revista no parece argentina ni a palos, no es por menospreciar a las demas pero la calidad y actualidad del contenido le saca varias cabezas a la demas...

Si se le pude criticar algo me gustaria un poco de color en el fondo de los texto o fotos del juegos (EJ:Club Nintendo) y cuando hablan de los juegos seria bueno que recomienden en que maquina funciona bien, ya que NUNCA coincide con la REQUERIDA. No es por copiar a la PcGamer, ya que nada tiene que envidiarle, pero siempre ayuda un dato extra.

Otra cosa que podrian agregar son los 10 mejores links del mes. Un poster seria PERFECTO y una pagina web PLEASE.

Y ya que estamos pedimos un CD mensual. Aunque esto parezca mucho por ser recien el tercer numero, deberian ir considerandolo.

Les mando un par de dudas:

1) ¿En que quedo la cuarta version de Mortal Kombat, hay alguna fecha, anuncios de la empresa?. Escuche que el MK3 Ultimate no iba a salir, que iban a sacar el trilogy directamente.¿Que hay de cierto en todo esto? 2) Tengo entendido que una empresa va a representar a Lucas Arts en Argentina y va a sacar sus ultimos titulos en castellano.¿Para cuando seria esto? 3) Tenia pensado comprar una Monster, pero lei que en abril sale la 2. ¿Es posible agregarsela a una Mistyque? o voy a tener que cambiar la placa de ser asi me gustaria saberlo para ir vendiendola.Donde puedo encontrar mas info de esta placa. 4) Me gustaria que publicaran aunque sea una direccion donde sacar mas informacion sobre cada una de las notas que publican.

Por ultimo les pido que publique mi direccion para poser cartearme, y si quieren pueden recortar la carta porque quiza me explaye demasiado.Por favor respondan mis preguntas.

Espero verla publicada el mes que viene.

Muchas gracias.Les deseo mucha suerte y mil ediciones mas. (Pero con CD).

Pablo
pablogiorgini@usa.net

1) La cuarta versión del Mortal Kombat ya la podés jugar en un montón de locales de videojuegos como SACOA. A la versión de PC le falta bastante, así que por ahora deberías conformarte con el Mortal Kombat Trilogy, que ya está disponible. 2) MicroByte, la empresa que importa los títulos de LucasArts, ya ha sacado el Jedi Knight y el Curse of Monkey Island en castellano, no subtitulados sino traducidos. 3) Sí, podés, igual que la Monster original. Más info la podés encontrar en www.voodooextreme.com o www.3dfx.com. 4) En la parte superior de las notas podés encontrar la dirección de la empresa que va a poner o puso en venta el producto al que le estamos haciendo un review o preview. La verdad es que no ponemos otras fuentes de información porque la mayoría son de fans, y como no sabemos si sus fuentes son 100% fidedignas, preferimos ir a lo seguro. Espero que entiendas.

MP3

Muy bueno este tercer número.

Quería comentarles algo sobre el informe de MP3. Es el primero que leo, hace bastante que conozco el tema, y los felicito por darle la merecida atención. No sé si llegará el tiempo en que se lo utilize como formato de sonido, el problema es el consumo de recursos que tiene la reproducción a calidad CD (128b/44k/St).

Y en cuanto a programas, les recomiendo:

1-El windac32, este es un programa para pasar de cd a wav en forma digital.

2-El MP3 Compressor. La unica versión que existe es la 0.9b, ya que parece que el autor no pagó los derechos por el uso de parte del código Layer3. La ventaja: 4 veces más rápido que el Layer3. Es para win95.

3-El WinAmp 1.6 El mejor reproductor, hoy por hoy el estándar. Además de ser muy vistoso, ocupar poco (250k zipeado), tiene pluggins que son analizadores de espectro, gráficos en movimiento, vúmetros, etc; con soporte 3dfx.

Sigan así, siempre con novedades.

Federico Sánchez
sambu@elbbs.com.ar

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos.
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: GRUPO 4 - XTREME PC - Bolívar 187 - Piso 5°D (1066) - Capital Federal / E-MAIL: xtremepc@sicoar.com
Las cartas que no aparezcan aquí por cuestiones de espacio serán contestadas por E-MAIL

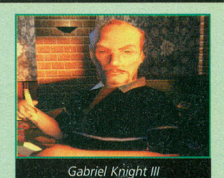
próximo número

PARA QUE VAYAS SABIENDO QUE ES LO QUE SE VIENE

Llegó el momento de despedirnos una vez más, esperamos que este número les haya gustado, y como siempre los invitamos a escribir a nuestra redacción con cualquier clase de preguntas o sugerencias.
Para el próximo número hemos optado por hacer un informe especial del nuevo juego de Eidos que se titulará Deathtrap Dungeon, porque consideramos que tiene todos los elementos para convertirse en un clásico, o al menos como para destacarse.
En la sección de previews encontrarán información exclusiva de Guardians:Agents of Justice, uno de los títulos que más promete de la empresa Microprose.
Nos vemos en el próximo número, como siempre toda la actualidad , y las últimas noticias del mundo de los juegos. Buscalo en tu kiosco a partir del 9 de marzo.

Previews

- Battlezone
- Gabriel Knight III
- Guardians: Agents of Justice
- Mech Commander
- Sid Meier's: Alpha Centauri
- King Quest: The Mask of Eternity
- Y todas las novedades...


Gabriel Knight III

Reviews

- Grand Theft Auto
- Fallout
- Joint Strike Fighter
- Balance of Power
- Worms 2
- Lords of Magic
- Nightmare Creatures
- Y los últimos lanzamientos...


Fallout

Además...

- Hardware: Un informe completo sobre Joysticks y volantes para tu PC.
- News
- Correo de Lectores
- Secciónes: Emuladores y La zona 3D.
- Soluciones: La última parte del Curse of Monkey Island. Broken Sword 2. ¡y mucho más!...



IAN LIVINGSTONE'S
DEATHTRAP Dungeon

Eidos Interactive tiene un nuevo As bajo la manga.
Deathtap Dungeon es el nuevo juego en tercera persona, basado en la prestigiosa serie de libros Fighting Fantasy, más precisamente en la novela de Ian Livingstone que tiene el mismo nombre.
¿Será DeathTrap Dungeon superior a Tomb Raider?
La respuesta la encontrarás en nuestro próximo número, donde te contamos todo lo que querés saber acerca de este apasionante juego.





INCUBATION

SE TE ESTA ACABANDO EL TIEMPO

¡Textos y voces en castellano!

"Una explosiva mezcla entre X-Com y Quake"
Game Pro











- **Gran variedad de oponentes alienígenas, campañas y misiones que retarán incluso al más experimentado estratega.**
- **Crea tu propio escuadrón antes de saltar a la acción.**
- **Gráficos 3D en tiempo real de increíble calidad, alucinantes efectos especiales y de sonido.**
- **Increíble libertad de cámara que te permitirá ver la acción desde cualquier sitio que puedas imaginarte.**
- **30 soldados diferentes, 24 tipos de armas, armaduras y muchisimos items (incluyendo jetpacks, scanners, explosivos, etc...).**
- **Hasta 4 jugadores pueden liderar sus escuadrones por red, Internet, en un solo PC o por E-Mail.**

El futuro ya no volvera a ser el mismo





Distribuidor exclusivo:



El mejor software para tu computadora

Adquieralo en:



San Luis 3065 (1186) - Buenos Aires - Tel/Fax: 962-7263

www.edusoft.com.ar E-mail: info@edusoft.com.ar



Atención a DISTRIBUIDORES CAPITAL E INTERIOR
372-5900

AV. CORDOBA 1170 / 1176 TEL/FAX: 375-1464/5 L. ROTATIVAS
E-MAIL: MEMOTEC1@INTERACTIVE.COM.AR







ENCICLOPEDIAS - DISEÑO - TRADUCTORES - JOYSTICKS
JUEGOS - DIDACTICOS - UTILITARIOS - FOTOGRAFIAS
TARJETAS HASTA 12 CUOTAS - ENVIOS AL INTERIOR

CD MARKET...
SATISFACCIÓN PARA IMPACIENTES.